Fallout

1

MÓDULO RPG SOLO
PARA SISTEMA SOLO 10

DESIGN: BRUNO SATHLER
REGRAS SOLO 10: JEFFERSON PIMENTEL E BRUNO SATHLER

Fallout®

SOLO 10

FALLOUT SOLO 10 É UM PROJETO FEITO POR FÃ SEM FINS LUCRATIVOS.
TODOS OS NOMES E PERSONAGENS PERTENCEM A BETHESDA.

SUMÁRIO

0 A GUERRA NUNCA MUDA 4
TRÊS FORMAS DE JOGAR FALLOUT 6

1 SOBREVIVENTES 7
PERÍCIAS: MINHAS HABILIDADES 10

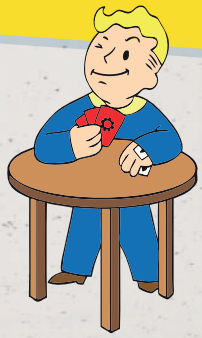
2 ITENS, EQUIPAMENTOS E MAIS ... 17
LISTA DE EQUIPAMENTOS 18
EFEITOS ESPECIAIS 22
CARACTERÍSTICAS DE ARMADURAS..... 24
COMIDA E SERVIÇOS..... 27
COLHENDO LIXO..... 27
CRIANDO E MODIFICANDO ITENS..... 28
REFÚGIOS: O SONHO AMERICANO 29
EVOLUINDO 32

3 RÉGRAS 33
VANTAGENS E DESVANTAGENS 35
PERIGO 35
COMBATE, REAÇÃO E FUGA..... 36
FOME E RADIAÇÃO - O PERIGO INVISÍVEL .. 39

4 JOGANDO..... 41
EXEMPLOS DE AÇÕES - O QUE FAZER?..... 42
CENÁRIO PÓS-NUCLEAR 44
EVENTOS..... 45
SUBTERRÂNEOS..... 48
RUÍNAS 49
ESCOMBROS 50
ENCONTROS NEUTROS 51
ENCONTROS VIOLENTOS..... 52
AVENTURAS..... 54
GERADOR DE LOCAIS E MASMORRAS 55
PERSONAGENS IMPORTANTES..... 56
ORÁCULO 57
INTERAÇÃO COM CENÁRIO 57
JOGANDO COOPERATIVO..... 59
JOGANDO COM UM SUPERVISOR 60

5 ADVERSÁRIOS E CRIATURAS..... 61
ANIMAIS 62
CRIATURAS 63
AUTÔMATOS..... 66
SUPER MUTANTES 68
HUMANOIDES 70
LENDÁRIAS 76
CLÁSSICOS 78
CORPORAÇÕES..... 80

6 FICHAS 82



A GUERRA.
A GUERRA NUNCA MUDA.

EM 1945, A SEGUNDA GUERRA TEVE FIM QUANDO OS ESTADOS UNIDOS, LANÇARAM DUAS OGIVAS NUCLEARES EM HIROSHIMA E NAGASAKI. O MUNDO INTEIRO AGUARDAVA O ARMAGEDOM. MAS O QUE VEIO A SEGUIR FOI ALGO MILAGROSO. COMEÇAMOS A USAR A ENERGIA ATÔMICA NÃO COMO UMA ARMA, MAS COMO UMA FONTE QUASE ILIMITADA DE ENERGIA. AS PESSOAS COMEÇARAM A GANHAR LUXOS QUE SÓ IMAGINAVAM EXISTIR NAS HISTÓRIAS DE FICÇÃO CIENTÍFICA: ROBÔS DOMÉSTICOS, CARROS MOVIDOS A FUSÃO ATÔMICA E COMPUTADORES PORTÁTEIS.

FOI ENTÃO QUE NO SÉCULO XXI, O MUNDO ACORDOU DO SONHO AMERICANO. ANOS DE CONSUMISMO DESENFREADO LEVARAM A ESCASSEZ DE TODOS OS RECURSOS MAIS IMPORTANTES. O MUNDO INTEIRO DESMORONOU. A PAZ SE TORNOU UMA LEMBRANÇA DISTANTE. OS ESTADOS UNIDOS ANEXA O CANADÁ. E A CHINA, AGORA UMA DAS MAIORES POTENCIAS DO MUNDO INVADE O ALASCA. UMA AFRONTA PARA O GOVERNO AMERICANO.

EM 2077, EM APENAS DUAS HORAS, O MUNDO É DESTRUÍDO QUANDO AS BOMBAS CAEM. COM O RESULTADO DE 99% DA POPULAÇÃO MUNDIAL DIZIMADA. E O QUE RESTOU, AGORA SOFRE COM A RADIAÇÃO E O MALES DO MUNDO. ALGUNS CONSEGUIRAM SOBREVIVER EM REFÚGIOS ANTI-ATÔMICOS , CONHECIDOS COMO VAULTS. AGUARDANDO QUE O MUNDO SE REESTRUTURE E SEJA HABITÁVEL NOVAMENTE. O QUE OS ESPERA, NA VERDADE, É UM MUNDO ONDE PARA SOBREVIVER, TUDO É POSSÍVEL.

E MAIS UMA VEZ, O MUNDO VIVE EM CONFLITO, MAS NÃO MAIS ENTRE NAÇÕES, MAS ENTRE A NATUREZA DO PRÓPRIO HOMEM. POIS ANOS DE EVOLUÇÃO SÓ PROVARAM QUE O HOMEM SEMPRE ACABA ESCOLHENDO A VIOLÊNCIA COMO FORMA DE RESOLVER OS SEUS CONFLITOS. ESTE É O MUNDO DE FALLOUT. CABE A VOCÊ AGORA SOBREVIVER NESTA TERRA EM GUERRA.

E A GUERRA.
A GUERRA NUNCA MUDA.

SEU FUTURO COMEÇA AGORA

O MUNDO FALLOUT É UM CENÁRIO ANACRÔNICO HISTORICAMENTE "DIVERGENTE" DE NOSSA REALIDADE E FUNDAMENTALMENTE DIFERENTE DO NOSSO UNIVERSO E DE COMO AS LEIS DA CIÊNCIA FUNCIONAM. O CONCEITO BÁSICO PARA TAL CENÁRIO É UM MUNDO DO AMANHÃ NA METADE DO SÉCULO XX, UM FUTURO IDEALIZADO SOB A ÓTICA DA ERA ATÔMICA. O MUNDO FALLOUT É UMA REPRESENTAÇÃO SATÍRICA E PÓS-NUCLEAR DO FUTURO COMO VISTO PELOS AMERICANOS ENTRE OS MEADOS DA DÉCADA DE 40 E O COMEÇO DA DÉCADA DE 60.O MUNDO É CHEIO DE ROBÔS DE LIMPEZA DOMÉSTICA QUE FLUTUAM PELAS CASAS, AUTOMÓVEIS PARECEM COM VEÍCULOS DE CONCEITO MOTORAMA DOS ANOS 50 COM MOTORES DE FUSÃO NUCLEAR.

COMO PARTE DO PROJETO SAFEHOUSE, O GOVERNO DOS ESTADOS UNIDOS CONTRATOU UMA EMPRESA CHAMADA VAULT-TEC PARA CONSTRUIR PELO MENOS 122 VAULTS (REFÚGIOS ANTI-NULCEARES) EM DIVERSAS LOCALIDADES DO PAÍS. O MOTIVO ERA A CRESCENTE AMEAÇA DE GUERRA NUCLEAR COM A CHINA. OS AMERICANOS ESTAVAM ENFRENTANDO UMA GRAVE PARANÓIA DE FIM DO MUNDO, DEVIDO À UMA EPIDEMIA E A GUERRA DE RECURSOS QUE ESTAVA AUMENTANDO A TENSÃO GLOBAL ENTRE OS PAÍSES.

EM 23 DE OUTUBRO DE 2077 A GRANDE GUERRA FOI UM CONFLITO NUCLEAR, ENVOLVENDO AS MAIORES POTÊNCIAS NUCLEARES DO PLANETA - INCLUINDO OS EUA, CHINA E URSS - SUCEDENDO A GUERRA DOS RECURSOS E UMA SÉRIE DE DISPUTAS DIPLOMÁTICAS E MILITARES. FOI A MAIOR E A MAIS RÁPIDA GUERRA DA HISTÓRIA, DURANDO CERCA DE APENAS 2 HORAS, MAS CAUSANDO O MAIOR HOLOCAUSTO NUCLEAR JÁ VISTO, COM BILHÕES DE MORTOS E A DESTRUIÇÃO DE GRANDE PARTE DO PLANETA TERRA.

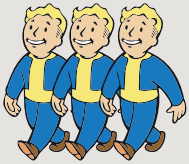
A GUERRA TERMINOU COM GRANDE PARTE DO MUNDO DESTRUÍDO, TOMADO POR RADIAÇÃO NUCLEAR E MUDANÇAS SIGNIFICATIVAS NO CICLO CLIMÁTICO.
OS EUA E A CHINA FORAM DEVASTADOS EM TODAS AS REGIÕES TERRITORIAIS.
O FIM DOS GOVERNOS ABRIRAM ESPAÇO PARA O SURGIMENTO DE UMA SÉRIE DE FACÇÕES FORMADAS POR SOBREVIVENTES, INCLUINDO A ENCLAVE - REMANESCENTES DO GOVERNO DOS ESTADOS UNIDOS; BROTHERHOOD OF STEEL

(IRMANDADE DO AÇO)- GRUPO PARAMILITAR FORMADO POR EX-MILITARES; E OS SUPER MUTANTES - UMA FACÇÃO DE MUTANTES PREVIAMENTE USADOS COMO COBAIAS PARA UMA PESQUISA DE MELHORAMENTO DE DESEMPENHO FÍSICO PARA SOLDADOS DO FRONT ANTES DA GUERRA, RESULTADOS DE UM VÍRUS CHAMADO V.E.F (VÍRUS DE EVOLUÇÃO FORÇADA). A GRANDE GUERRA INICIOU UM NOVO CAPÍTULO NA HISTÓRIA HUMANA, ENVOLVENDO DISPUTAS PELA RECONSTRUÇÃO DA CIVILIZAÇÃO.

VOCÊ ESTARÁ NA PELE DESTES SOBREVIVENTES, SE ESCONDENDO EM REFÚGIOS À ESPERA DA CHANCE PARA BUSCAR COMIDA, REMÉDIOS, ARMAS E EQUIPAMENTOS PARA RESISTIR À DESTRUIÇÃO QUASE CERTA, LUTANDO DIARIAMENTE CONTRA SAQUEADORES, CARNIÇAIS E CRIATURAS RESULTADO DE MUTAÇÕES HORRENDAS.

TRÊS FORMAS DE JOGAR FALLOUT

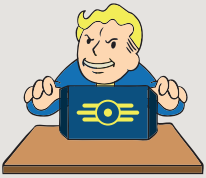
SOBREVIVENTE SOLITÁRIO: NA PRIMEIRA FORMA DE JOGAR, O JOGADOR CRIA UM OU MAIS SOBREVIVENTES E INTERAGE COM ELES NO CENÁRIO CRIADO. ASSIM, É POSSÍVEL JOGAR FALLOUT SOZINHO, INTERAGINDO COM O CENÁRIO ATRAVÉS DE ROLAGENS DE DADOS NAS TABELAS PRÉ-DEFINIDAS, DESENROLANDO AOS POUCOS A HISTÓRIA DAS PERSONAGENS.



GRUPO DE SOBREVIVENTES: VOCÊ E SEUS AMIGOS UTILIZARÃO AS FERRAMENTAS PARA GERAÇÃO E CONDUÇÃO DO JOGO SEM A NECESSIDADE DE UM NARRADOR. ASSIM, OS EVENTOS E PERSONAGENS APARECERÃO DE ACORDO COM ROLAGENS NAS TABELAS PRÉ-DEFINIDAS, ENQUANTO VOCÊS IRÃO REAGINDO DA FORMA QUE ACHAREM MAIS COMUM ÀS SUAS PERSONAGENS. VOCÊS PODERÃO ANDAR JUNTOS OU SEPARADOS PELO CENÁRIO, CADA UM REALIZANDO OS PASSOS DESCRITOS NO CAPÍTULO JOGANDO E RESOLVENDO OS RESULTADOS. CASO DECIDAM ANDAR JUNTOS, O MESMO EVENTO ACONTECERÁ COM O GRUPO INTEIRO, AUMENTANDO AS CHANCES DE SUCESSO E, EM ALGUNS CASOS, TORNANDO POSSÍVEL A REALIZAÇÃO DE CERTOS DESAFIOS MAIS COMPLEXOS.

= NÚMERO DE JOGADORES/PERSONAGENS

NAS TABELAS ESSE SÍMBOLO REPRESENTA O NÚMERO DE JOGADORES.



SUPERVISOR: POR FIM, A TERCEIRA FORMA DE JOGAR É COM UM DOS JOGADORES FAZENDO O PAPEL DE SUPERVISOR, ALGO SEMELHANTE AO MESTRE/NARRADOR DE OUTROS RPGS. O SUPERVISOR RESPONDERÁ AS PERGUNTAS NO LUGAR DO ORÁCULO, PEDIRÁ OS TESTES PARA REALIZAÇÃO DAS AÇÕES BÁSICAS, ROLARÁ OS EVENTOS E MEDIARÁ AS AÇÕES DOS JOGADORES, TENDO A LIBERDADE DE INSERIR ELEMENTOS DIFERENTES NO MEIO DA HISTÓRIA. SERÁ FALADO MAIS SOBRE O PAPEL DO SUPERVISOR NO CAPÍTULO JOGANDO.

OS DOIS PRIMEIROS MÉTODOS SÃO DIFERENTES DO RPG TRADICIONAL, POIS NÃO DEPENDEM DE UM MESTRE/NARRADOR PARA CONTAR A HISTÓRIA. TODOS OS JOGADORES SÃO LIVRES PARA VAGAR PELO CENÁRIO À VONTADE, INTERPRETANDO SUAS PERSONAGENS CONFORME A HISTÓRIA VAI SE DESENROLANDO.

1 SOBREVIVENTES

O MUNDO PÓS-APOCALÍTICO É UM LUGAR DURO E QUE NÃO PERDOA. PARA SOBREVIVER VOCÊ TEM QUE SER ALGUÉM QUE POSSUA ESTRUTURA PARA CONSEGUIR VENCER OS PERIGOS. E PRA ISSO VOCÊ DEVE DETERMINAR QUEM É VOCÊ NO MUNDO DE FALLOUT. A SEGUIR, VOCÊ TERÁ OS PASSOS PARA CRIAR O SEU SOBREVIVENTE E SE PREPARAR PARA O FUTURO!

ATRIBUTOS: O QUE TE FAZ ESPECIAL

OS ATRIBUTOS SÃO OS PRINCIPAIS ELEMENTOS DE DEFINIÇÃO DE SEU SOBREVIVENTE, ESTABELECENDO O QUANTO ELE É FORTE, AGILIDOSO, RESISTÊNTE, INTELIGENTE, CARISMÁTICO,PERCEPTIVO E ATÉ SORTUDO. QUANTO MAIOR O VALOR DISTRIBUÍDO, MAIS FORTE É SEU SOBREVIVENTE NO GRUPO DE ATIVIDADES AGRUPADAS NO ATRIBUTO.

CORPO: REPRESENTA O QUÃO FORTE, ÁGIL E RESISTENTE VOCÊ É. SEMPRE SERÁ TESTADO QUANDO SEU SOBREVIVENTE TENTAR ALGUMA PROEZA FÍSICA.

ESPÍRITO: REPRESENTA A APARÊNCIA, A MANIPULAÇÃO E O CARISMA DE SEU SOBREVIVENTE. SEMPRE SERÁ TESTADO QUANDO SEU SOBREVIVENTE TENTAR UMA INTERAÇÃO SOCIAL COM OUTRAS PESSOAS OU CRIATURAS.

MENTE: REPRESENTA A INTELIGÊNCIA, O RACIOCÍNIO, A PERCEPÇÃO E A DETERMINAÇÃO DE SEU SOBREVIVENTE. SEMPRE SERÁ TESTADO QUANDO SEU SOBREVIVENTE TENTAR SOLUCIONAR UM PROBLEMA, TENTAR PERCEBER ALGO QUE ESTÁ ACONTECENDO OU PARA RESISTIR A RADIAÇÃO.

DISTRIBUA OS VALORES 4, 3 E 2 NOS ATRIBUTOS CORPO, MENTE E ESPÍRITO. QUANTO MAIOR O VALOR, MELHOR É SEU SOBREVIVENTE NAQUELE ATRIBUTO.

VOCÊ PODE AINDA CRIAR UM SOBREVIVENTE MAIS EQUILIBRADO, DISTRIBUINDO OS VALORES 3, 3 E 3 NOS ATRIBUTOS ESPECIAIS.

- CALCULE SEU VALOR DE SAÚDE, POSTURA E VONTADE, SOMANDO RESPECTIVAMENTE OS ATRIBUTOS CORPO, ESPÍRITO E MENTE A 5.
- ESCOLHA TRÊS PERÍCIAS. CADA PERÍCIA CONCEDE +2 NOS TESTES DO ATRIBUTO RELACIONADO.
- ESCOLHA TRÊS QUALIDADES. CADA QUALIDADE CONCEDE HABILIDADES ESPECIAIS PARA O SEU SOBREVIVENTE.
- CALCULE SUAS TAMPAS E ADQUIRA SEUS EQUIPAMENTOS INICIAIS DENTRE OS DIVERSOS À DISPOSIÇÃO.
- POR FIM O MAIS IMPORTANTE: ESCOLHA UM NOME E RASCUNHE UMA BREVE HISTÓRIA DO SEU SOBREVIVENTE!

APÓS DISTRIBUIR OS VALORES DE ATRIBUTO, É HORA DE CALCULAR O VALOR DE SAÚDE, POSTURA E VONTADE:

SAÚDE: É O QUANTO DE FERIMENTOS SEU SOBREVIVENTE SUPORTA ANTES DE DESMAIAR. QUANDO SUA SAÚDE CHEGAR A 0, SEU SOBREVIVENTE FICA INCONSCIENTE. O VALOR DE SAÚDE É CALCULADO PELA SEGUINTE FÓRMULA:

SAÚDE = 5 + CORPO

TODA VEZ QUE SEU SOBREVIVENTE SOFRER ALGUM FERIMENTO, DESCONTE O VALOR DA SUA SAÚDE. ELE IRÁ RECUPERAR 1 PONTO DE SAÚDE POR DESCANSO, 2 PONTOS CASO FAÇA USO DE MEDICAMENTOS OU TRATAMENTOS ESPECÍFICOS PARA ISTO.

POSTURA: É O QUANTO SEU SOBREVIVENTE CONSEGUE SE MANTER FIRME EM SITUAÇÕES SOCIAIS, O QUANTO ELE É BOM DE PAPO. QUANDO SUA POSTURA CHEGA A 0, VOCÊ ENCONTRA-SE DESMORALIZADO. O VALOR DA POSTURA É CALCULADO PELA SEGUINTE FÓRMULA:

POSTURA = 5 + ESPÍRITO

CASO O VALOR DE POSTURA DE SEU SOBREVIVENTE SEJA MAIOR QUE O DA PESSOA COM QUEM ELE QUER INTERAGIR, REPRESENTE QUE HÁ UM DOMÍNIO NATURAL DA SUA PARTE, FICANDO A PESSOA SUBMISSA A SUA VONTADE. TESTES BEM SUCEDIDOS DE ESPÍRITO REDUZEM A POSTURA DE ALVOS, FAZENDO COM QUE SEU VALOR DIMINUA E, ASSIM, PERMITINDO QUE ELA FIQUE SUBMISSA A SUA VONTADE E ATÉ MESMO DESMORALIZADA (VEJA NO CAPÍTULO REGRAS COMO FUNCIONAM OS TESTES).

VOCÊ RECUPERA 1 PONTO DE POSTURA POR DESCANSO, 2 PONTOS CASO FAÇA USO DE MEDICAMENTOS OU TRATAMENTOS ESPECÍFICOS PARA ISTO.

VONTADE: ENQUANTO A SAÚDE REPRESENTA O TOTAL DE FERIMENTOS SUPORTADOS, A VONTADE REPRESENTA A CAPACIDADE DE VIVER E SUPERAR AS DIFICULDADES, BEM COMO RESISTIR A RADIAÇÃO. QUANDO SUA VONTADE CHEGA A 0 (ZERO), VOCÊ ENCONTRA-SE DESMOTIVADO E A UM PASSO DA MORTE POR ENVENENAMENTO. O VALOR DA VONTADE É CALCULADO PELA SEGUINTE FÓRMULA:

VONTADE = 5 + MENTE

O GASTO DE 1 PONTO DE VONTADE PERMITE QUE VOCÊ REROLE O D10 APÓS TESTAR UM ATRIBUTO, DEVENDO ASSUMIR O NOVO VALOR ROLADO, MESMO SE FOR INFERIOR AO PRIMEIRO. VOCÊ RECUPERA 1 PONTO DE VONTADE POR DESCANSO, 2 PONTOS CASO FAÇA USO DE MEDICAMENTOS OU TRATAMENTOS ESPECÍFICOS PARA ISTO.

PERÍCIAS: MINHAS HABILIDADES

AS PERÍCIAS SÃO QUALIFICAÇÕES QUE SEU SOBREVIVENTE POSSUI EM DETERMINADAS ÁREAS DE CONHECIMENTO. CASO VOCÊ NÃO POSSUA A PERÍCIA RELACIONADA AO QUE VOCÊ DESEJA TESTAR, APENAS O VALOR DO ATRIBUTO REFERENTE SERÁ SOMADO AO RESULTADO DO D10 ROLADO. CASO VOCÊ POSSUA A PERÍCIA RELACIONADA, SOME +2 AO VALOR DA ROLAGEM.

AS PERÍCIAS PODEM SER SOMADAS A TODOS OS ATRIBUTOS, CONFORME O QUE SERÁ TESTADO.

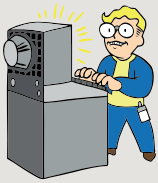
ARTES: VOCÊ É VERSADO EM PINTURA, CANTO, MÚSICA, DANÇA E DEMAIS EXPRESSÕES ARTÍSTICAS. COMO TAL, ELE CONSEGUE CRIAR, RECONHECER, AVALIAR, FALSIFICAR OU MESMO ENCANTAR PESSOAS COM SUAS HABILIDADES E TÉCNICAS REFINADAS, CONSEGUINDO INFLUENCIAR A POSTURA DE UM GRANDE NÚMERO DE PESSOAS AO MESMO TEMPO.

ATLETISMO: VOCÊ POSSUI GRANDES HABILIDADES EM TODO O GRUPO DE EXERCÍCIOS FÍSICOS, SABENDO ESCALAR, CORRER, SALTAR, NADAR E PRATICAR ESPORTES. COMO TAL, CONSEGUE EMPREGAR SUAS TÉCNICAS E CONHECIMENTOS NAS MAIS DIVERSAS SITUAÇÕES, COMO PERSEGUIR ALGUÉM POR UM CAMINHO CHEIO DE OBSTÁCULOS.

CIÊNCIA: VOCÊ É VERSADO NOS MAIS DIVERSOS CONHECIMENTOS, SEJAM CIENTÍFICOS, POLÍTICOS OU HUMANOS. COMO TAL, VOCÊ É CAPAZ DE UTILIZÁ-LOS PARA RESOLVER PROBLEMAS DIVERSOS, BEM COMO ENTENDER O REAL SENTIDO DAS COISAS. DENTRE OS CONHECIMENTOS PODEMOS ELENCAR ÁREAS COMO RELIGIÃO, POLÍTICA, HISTÓRIA, GEOGRAFIA, DENTRE OUTROS.

COMBATE A DISTÂNCIA: VOCÊ É VERSADO NA UTILIZAÇÃO DE DIVERSAS ARMAS E COMBATE A DISTÂNCIA. COMO TAL, NÃO CONSEGUE APENAS UTILIZAR TODO TIPO DE ARMA A DISTÂNCIA, MAS TAMBÉM SABE O MELHOR LUGAR PARA UMA EMBOSCADA E COMO SE POSICIONAR DE FORMA A TORNAR MENOS EFETIVOS OS ATAQUES A DISTÂNCIA DE INIMIGOS.

COMBATE CORPORAL: VOCÊ É VERSADO EM TÉCNICAS DE COMBATE CORPORAL E ARMAS BRANCAS. COMO TAL, ELE CONSEGUE UTILIZAR SUAS HABILIDADES PARA SUBJUGAR OPONENTES, ALÉM DE CONSEGUIR ESQUIVAR DE ATAQUES FÍSICOS REALIZADOS POR ADVERSÁRIOS E ATÉ MESMO RECONHECER AS TÉCNICAS E FALHAS DE ADVERSÁRIOS ATRAVÉS DE ESTUDO.



COMPUTAÇÃO: VOCÊ CONHECE AS MÁQUINAS COMO A PALMA DA SUA MÃO. ASSIM, VOCÊ CONSEGUE HACKEAR TEMINAIS COM MAIOR FACILIDADE, ALÉM DE LIDAR MELHOR COM ROBÔS, TENTANDO CONSERTA-LOS.

CONDUÇÃO: VOCÊ É CAPAZ DE CONDUZIR DIVERSOS VEÍCULOS TERRESTRES E AQUÁTICOS E POWER ARMORS, BEM COMO CONHECE O BÁSICO NA MANUTENÇÃO DOS MESMOS. ASSIM, É CAPAZ DE GUIAR AUTOMATICAMENTE EM SITUAÇÕES NORMAIS, ALÉM DE UTILIZAR ESTES VEÍCULOS EM COMBATES E PERSEGUIÇÕES.

IDIOMAS: VOCÊ POSSUI UM DOM INATO PARA COMPREENDER TODAS AS LÍNGUAS E SÍMBOLOS, APERFEIÇOADO COM ANOS DE PRÁTICAS E ESTUDOS. DESTA FORMA, VOCÊ DOMINA VÁRIAS LÍNGUAS (ESCOLHA 5 DELAS ALÉM DA SUA BÁSICA), ALÉM DE SER ESPECIALISTA EM CÓDIGOS DIVERSOS.

INVESTIGAÇÃO: VOCÊ POSSUI CONHECIMENTO DAS TÉCNICAS E MÉTODOS CIENTÍFICOS DE INVESTIGAÇÃO UTILIZADOS POR POLICIAIS E DETETIVES. COMO TAL, VOCÊ CONSEGUE OBTER INFORMAÇÕES IMPORTANTES DE CENAS DE CRIME, PERCEBER SONS, CHEIROS E ELEMENTOS A LONGAS DISTÂNCIAS OU ENCONTRAR PISTAS ONDE POUCOS SÃO CAPAZES.

MANIPULAÇÃO: VOCÊ POSSUI O DOM DE DIRECIONAR EMOCIONALMENTE AS PESSOAS PARA UM DETERMINADO CAMINHO, MANIPULANDO-AS A SEU BEL PRAZER. SEJA POR MEIO DA SEDUÇÃO, MENTIRAS OU INTIMIDAÇÃO, VOCÊ CONSEGUE OBTER INFORMAÇÕES OU IMPULSIONAR PESSOAS AOS SEUS OBJETIVOS, MESMO CONTRA A VONTADE DELAS.

MEDICINA: VOCÊ CONHECE MUITO BEM O CORPO HUMANO, VERSADO EM MEDICINA, REMÉDIOS, QUÍMICOS E FERIMENTOS. ASSIM, VOCÊ CONSEGUE PARAR SANGRAMENTOS, FERIMENTOS E RESTAURAR PONTOS DE SAÚDE EM VOCÊ MESMO E EM SEUS ALIADOS REALIZANDO UM TESTE DE MENTE.

OFÍCIOS: VOCÊ É VERSADO EM TÉCNICAS E POSSUI A HABILIDADE DE CRIAR OS MAIS DIVERSOS ITENS E CONSTRUÇÕES SIMPLES (ESTA HABILIDADE NÃO FUNCIONA PARA CRIAÇÃO DE EQUIPAMENTOS, BEBIDAS, CONSERTAR COISAS E REALIZAR TRABALHOS MANUAIS). COMO TAL, VOCÊ É CAPAZ DE UTILIZAR TÉCNICAS DE MARCENARIA, METALURGIA, CONSTRUÇÃO CIVIL, ALFAIATARIA, DENTRE OUTROS.

SOBREVIVÊNCIA: VOCÊ É CAPAZ DE SOBREVIVER PERFEITAMENTE NAS MAIS PERIGOSAS SITUAÇÕES. ENCONTRAR PROTEÇÃO E ALIMENTO, FAZER FOGO, MONTAR ARMADILHAS E VIAJAR NÃO É ALGO COMPLICADO PARA VOCÊ FAZER, MESMO EM LOCAIS DESERTOS E PERIGOSOS.

SUBTERFÚGIO: VOCÊ É ESPECIALISTA NAS TÉCNICAS DE DISCRIÇÃO, CONSEGUINDO VIVER A MARGEM DA SOCIEDADE. VOCÊ CONSEGUE SE MOVER EM SILÊNCIO, ESCONDER-SE, DISFARÇAR-SE, ABRIR FECHADURAS E COFRES E ROUBAR CARTEIRAS SEM SER PERCEBIDO.

QUALIDADES: A VIDA TEM SUAS VANTAGENS

AS QUALIDADES SÃO BENEFÍCIOS NATURAIS, APRENDIDOS OU CONQUISTADOS PELOS PERSONAGENS, CONCEDENDO BÔNUS NAS MAIS DIVERSAS ÁREAS E PARA INÚMERAS SITUAÇÕES, FUNCIONANDO DE FORMA PASSIVA OU ATIVA. QUALIDADES PASSIVAS CONCEDEM BÔNUS AUTOMÁTICOS, ENQUANTO QUALIDADES ATIVAS NECESSITAM DE UMA ROLAGEM BEM SUCEDIDA DE UM ATRIBUTO E PERÍCIA PARA FUNCIONAR.
A SEGUIR A LISTA DE VANTAGENS DISPONÍVEIS E VOCÊ PODERÁ ESCOLHER TRÊS DELAS:

ABASTADO: VOCÊ POSSUI UMA FONTE CONSTANTE DE RENDA DEFINIDA NA OBTENÇÃO DESTA QUALIDADE (UM NEGÓCIO, UM BAÚ GUARDADO, ETC). POR ESTE MOTIVO, VOCÊ COMEÇA COM 2 VEZES OS RECURSOS INICIAIS E, SEMPRE QUE PRECISAR E TIVER CONTATO COM SUA FONTE DE RENDA, PODERÁ TESTAR ESPÍRITO (MANIPULAÇÃO) PARA OBTER 100 TAMPAS, MAIS 20 TAMPAS POR PONTO DE BÔNUS DE PODER.

AGILIDOSO: VOCÊ POSSUI UMA HABILIDADE ESPANTOSA, QUE PERMITE REALIZAR PROEZAS COMO ESCALAR MURALHAS, SE EQUILIBRAR EM UMA CORDA BAMBA, ACROBACIAS E ATÉ MESMO CAIR DE GRANDES ALTURAS SEM SE FERIR. POR ESTE MOTIVO, RECEBA VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE CORPO (ATLETISMO).

ALMA ILUMINADA: VOCÊ É AGRADÁVEL ÀS PESSOAS, ASSIM VOCÊ É O ALVO DAS ATENÇÕES SEMPRE QUE QUISER. VOCÊ RECEBE VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE ESPÍRITO (MANIPULAÇÃO) VOLTADOS A INTERAÇÃO BENÉFICA, NÃO FUNCIONANDO PARA AMEAÇAR OU PREJUDICAR UM ALVO.

AMBIDESTRIA: VOCÊ CONSEGUE UTILIZAR DUAS ARMAS DE COMBATE CORPORAL AO MESMO TEMPO, UMA EM CADA MÃO, PERFAZENDO COMBINAÇÕES DE GOLPES PODEROSOS. ASSIM, VOCÊ CONSEGUE REALIZAR DOIS ATAQUES POR TURNO SEM ROLAR OS MESMOS EM DESVANTAGEM. PARA USAR ESTA QUALIDADE, NENHUMA DAS DUAS ARMAS PODERÁ TER A CARACTERÍSTICA PESADA.

AMEAÇADOR: VOCÊ CONSEGUE AMEDRONTAR PESSOAS COM SUA PRESENÇA, FORÇANDO-AS A ATENDER SUAS DEMANDAS. POR ESTE MOTIVO, RECEBA VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE ESPÍRITO (MANIPULAÇÃO) VOLTADOS A INTERAÇÃO FORÇADA, FUNCIONANDO PARA AMEAÇAR OU PREJUDICAR UM ALVO.

AMIGO DOS ANIMAIS: VOCÊ POSSUI UMA LIDA PODEROSA PARA COM ANIMAIS, MESMO OS SELVAGENS, PERMITINDO QUE VOCÊ SE APROXIME DELES, OS DOME E ATÉ MESMO QUE ELES REALIZEM AQUILO QUE VOCÊ QUER. POR ESTE MOTIVO, RECEBA VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE CONDUÇÃO, CONHECIMENTO E MANIPULAÇÃO VOLTADOS A INTERAÇÃO COM ELES.

APARÊNCIA INOFENSIVA: AO VER VOCÊ, SEUS ADVERSÁRIOS (NÃO FUNCIONA COM ARMADILHAS E PERIGOS NATURAIS) NÃO IMAGINAM O QUÃO PERIGOSO VOCÊ PODE SER E, POR ISTO, NÃO O ATACARÃO PRONTAMENTE, BAIXANDO A GUARDA. POR ESTE MOTIVO, O PERIGO DESTES ADVERSÁRIOS SEMPRE SERÁ 10 AO TE ENCONTRAR, VOLTANDO AO NORMAL TÃO LOGO PERCEBAM QUE VOCÊ REPRESENTA ALGUM PERIGO PARA ELES.

ARMADILHEIRO: VOCÊ É CAPAZ DE CRIAR PERIGOSAS ARMADILHAS QUE PODEM MINAR AS FORÇAS DE SEUS INIMIGOS, ATRASAR SEU AVANÇO E ATÉ MESMO MATA-LOS. FAÇA UM TESTE DE MENTE (SOBREVIVÊNCIA) PARA MONTAR A ARMADILHA (TODAS AS ARMADILHAS DO CAPÍTULO ARMADILHAS ESTÃO DISPONÍVEIS) E SEU EFEITO SERÁ ACRESCIDO CONFORME SEU BÔNUS DE PODER.

ATAQUE EM ARCO: VOCÊ CONSEGUE REALIZAR GOLPES AMPLOS, ATINGINDO VÁRIOS ADVERSÁRIOS DE UMA SÓ VEZ. QUANDO QUISER UTILIZAR ESTA QUALIDADE, REALIZE UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL) CONTRA O ADVERSÁRIO QUE ESTIVER NO SEU ALCANCE COM MAIOR PERIGO. EM CASO DE SUCESSO, VOCÊ CAUSA UMA QUANTIDADE DE DANO IGUAL AO BÔNUS DE PODER DO ATAQUE A TODOS OS ADVERSÁRIOS QUE ESTIVEREM ENGAJADOS COM VOCÊ.

ATAQUE SELVAGEM: VOCÊ INVESTE CONTRA SEUS ADVERSÁRIOS DE FORMA FURIOSA, ATACANDO SEM SE PREOCUPAR COM SUA SEGURANÇA E COM CONTRA-ATAQUES. POR ESTE MOTIVO, RECEBA UM BÔNUS DE +5 NOS TESTES DE CORPO (COMBATE CORPORAL), MAS ABDIQUE DE QUALQUER DEFESA DURANTE O TURNO EM QUE UTILIZAR ESTA VANTAGEM, PODENDO APENAS RESISTIR AO DANO COM SUA ARMADURA.

BOA VIDA: VOCÊ POSSUI UMA HABILIDADE EXTRAORDINÁRIA DE VIVER BEM EM QUALQUER CIDADE EM QUE ESTEJA, SE TORNANDO AMIGO DE PESSOAS INFLUENTES E ESTANDO SEMPRE NO LUGAR CERTO NA HORA CERTA. POR ESTE MOTIVO, SEMPRE QUE FOR REALIZAR UM TESTE DE ESPÍRITO PARA OBTER FAVORES PARA SE MANTER, FAÇA O TESTE COM VANTAGEM.
CASO A POSTURA DO ALVO CHEGUE A 0 (ZERO) APÓS A ROLAGEM DE ESPÍRITO, ELE SE MANTERÁ EXTREMAMENTE AFEITO A VOCÊ CONSTANTEMENTE, MUDANDO SUAS ATITUDES APENAS SE VOCÊ CAUSAR PROBLEMAS.

CAMALEÃO: VOCÊ POSSUI A CAPACIDADE DE SE FAZER PASSAR POR OUTRAS PESSOAS CASO TENHA TEMPO PARA SE PREPARAR. COM UM TESTE DE MENTE (SUBTERFÚGIO), VOCÊ CONSEGUE SE DISFARÇAR DE PESSOAS COM A ALTURA PRÓXIMA A SUA. O BÔNUS DE PODER REDUZIRÁ O PERIGO DE ADVERSÁRIOS E, CASO O MESMO FIQUE INFERIOR A 10, O ADVERSÁRIO NÃO O ATACARÁ ENQUANTO VOCÊ NÃO REVELAR SUAS INTENÇÕES OU SER DESCOBERTO DE ALGUMA FORMA.

CÃO DE BRIGA: VOCÊ É UM ESPECIALISTA EM COMBATE DESARMADO, UTILIZANDO FORÇA E VELOCIDADE DE FORMA PRECISA PARA ESPANCAR SEUS OPONENTES. POR ESTE MOTIVO, RECEBA UM BÔNUS DE +2 NOS TESTES DE CORPO (COMBATE CORPORAL) QUANDO ESTIVER COMBATENDO DESARMADO.

CUIDADOSO: VOCÊ SEMPRE BUSCA FAZER AS COISAS DA FORMA MENOS PERIGOSA POSSÍVEL. POR ESTE MOTIVO, SEMPRE QUE VOCÊ FOR CONFRONTAR ARMADILHAS OU PERIGOS NATURAIS, IGNORE POR COMPLETO O PERIGO DOS MESMOS, REALIZANDO SEUS TESTES SEMPRE CONTRA A DIFICULDADE 10.

CURANDEIRO: VOCÊ É UM ESPECIALISTA EM CURAR FERIMENTOS E DOENÇAS. REALIZE UM TESTE DE MENTE (CONHECIMENTO) E EM CASO DE SUCESSO, VOCÊ CONSEGUE ADMINISTRAR MEDICAMENTOS QUE CURAM DOENÇAS MUNDANAS OU RADIAÇÃO OU 2 + BÔNUS DE PODER PONTOS DE SAÚDE. UTILIZAR ESTA QUALIDADE REQUER TEMPO E CALMA, NÃO PODENDO SER UTILIZADA NO MEIO DE UM COMBATE OU EM UMA VIAGEM FORÇADA.

DEFENSOR: VOCÊ É UM ESPECIALISTA EM COMBATE DEFENSIVO, UTILIZANDO ARMADURAS, ESCUDOS E TÉCNICAS DE DEFESA COMO POUCOS. POR ESTE MOTIVO, VOCÊ RECEBE +1 NA SUA RESISTÊNCIA A DANO E +2 NOS TESTES PARA SE DEFENDER DE ATAQUES FÍSICOS.

DESARME: DURANTE UM COMBATE, VOCÊ É ESPECIALISTA EM DESARMAR SEU OPONENTE, FAZENDO COM QUE ELE FIQUE A SUA MERCÊ. SEMPRE QUE QUISER REALIZAR ESTA MANOBRA, FAÇA UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL) E EM CASO DE SUCESSO, VOCÊ CONSEGUIRÁ DESARMAR SEU OPONENTE. ESTA HABILIDADE NÃO FUNCIONA CASO A ARMA ESTEJA, DE ALGUMA FORMA, PRESA. TAL MANOBRA É TÃO DESMORALIZANTE QUE VOCÊ DESCONTA SEU BÔNUS DE PODER NA POSTURA DO SEU ADVERSÁRIO. CASO A POSTURA SEJA REDUZIDA A 0 (ZERO), ELE SE RENDERÁ.

DESTEMIDO: VOCÊ NÃO ACEITA A DERROTA DE FORMA ALGUMA, LUTANDO ATÉ SUAS ÚLTIMAS FORÇAS CONTRA TUDO QUE O MUNDO LANÇAR CONTRA VOCÊ. POR ESTE MOTIVO, VOCÊ É IMUNE A EFEITOS DE MEDO, ALÉM DE PODER GASTAR SEUS PONTOS DE VONTADE PARA RESISTIR AOS FERIMENTOS ASSIM QUE SUA RESERVA DE SAÚDE SE ESGOTAR, CAINDO APENAS QUANDO AMBAS AS RESERVAS CHEGAREM A 0 (ZERO).

DÍVIDA DE HONRA: VOCÊ FEZ ALGO MUITO IMPORTANTE PARA UMA PESSOA MUITO INFLUENTE E PODEROSA QUE DEVE SER DEFINIDA NA OBTENÇÃO DESTA QUALIDADE (UM PODEROSO INFLUENTE, UM LÍDER MILITAR, UM RICO COMERCIANTE, ETC) E ESTA PESSOA POSSUI UMA DÍVIDA DE HONRA COM VOCÊ. ASSIM, SEMPRE QUE FOR REALIZAR UM TESTE DE ESPÍRITO PARA OBTER FAVORES PARA SE MANTER, FAÇA O TESTE COM VANTAGEM.

EXPERT ROBÓTICO: VOCÊ CONHECE A ROBÓTICA COMO A PALMA DA SUA MÃO. VOCÊ POSSUI VANTAGENS EM TESTES QUE ENVOLVEM HACKEAR TERMINAIS E SEMPRE QUE COMBATER ROBÔS (SECURITRON, SENTRY-BOT, EYEBOT, MR GUTSY), VOCÊ TAMBÉM ATACA COM VANTAGEM POR SEMPRE SABER AONDE ACERTAR.

FALSIFICADOR: VOCÊ É CAPAZ DE CRIAR FALSIFICAÇÕES DE ITENS DE FORMA SEMELHANTE ÀS REGRAS DO CAPÍTULO OFÍCIOS, PODENDO COMERCIALIZÁ-LOS E ENGANAR PESSOAS COM POUCO CONHECIMENTO NA ÁREA. ALÉM DISTO, VOCÊ RECEBE +2 NOS TESTES DA PERÍCIA OFÍCIOS AO FAZER SUAS FALSIFICAÇÕES.

FORÇA TITÂNICA: VOCÊ POSSUI UMA FORÇA DESCOMUNAL, QUE PERMITE QUE VOCÊ REALIZE PROEZAS INCRÍVEIS COMO ERGUER UMA GRANDE CARGA, ARROMBAR UMA PORTA, ENTORTAR UMA BARRA DE FERRO, ETC. POR ESTE MOTIVO, RECEBA VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE CORPO ENVOLVENDO FORÇA FÍSICA (NÃO VÁLIDO PARA COMBATE).

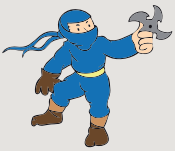
GENIAL: VOCÊ POSSUI UM INTELECTO BRILHANTE, QUE O PERMITE FEITOS MENTAIS POSSÍVEIS PARA POUCAS PESSOAS. POR ESTE MOTIVO, RECEBA VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE MENTE (CONHECIMENTO OU IDIOMAS).

QUÍMICO: VOCÊ É CAPAZ DE CRIAR TODO TIPO DE BEBIDAS E QUÍMICOS (UTILIZE AS REGRAS DA PÁGINA 28), PODENDO UTILIZÁ-LOS OU COMERCIALIZÁ-LOS. ALÉM DISTO, VOCÊ RECEBE +2 NOS TESTES DA PERÍCIA OFÍCIOS AO FAZER SUAS POÇÕES E QUÍMICOS.

HOMEM DE ARMAS: VOCÊ É UM ESPECIALISTA EM COMBATE FRANCO, USANDO TODO TIPO DE ARMA PESADA OU DE DUAS MÃOS. POR ESTE MOTIVO, RECEBA UM BÔNUS DE +2 NOS TESTES DE CORPO (COMBATE CORPORAL E A DISTÂNCIA) APENAS QUANDO ESTIVER USANDO ARMAS PESADAS OU DE DUAS MÃOS.

HONRADO: SUA FAMA COMO PESSOA HONRADA O PRECEDE, TORNANDO-O BEM QUISTO EM DETERMINADOS LOCAIS. EM COMPENSAÇÃO, CRIMINOSOS PODEM VER SUA PRESENÇA COMO UMA AMEAÇA. POR ESTE MOTIVO, RECEBA +2 NOS TESTES DE ESPÍRITO COM AQUELES QUE CONHECEM SUA FAMA.

INVESTIDA: VOCÊ É ESPECIALISTA EM AVANÇAR CONTRA SEUS INIMIGOS USANDO SUA POWER ARMOR. POR ESTE MOTIVO, RECEBA VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE CORPO (COMBATE CORPORAL) QUANDO ATACAR UM ADVERSÁRIO APÓS AVANÇAR COM SUA POWER ARMOR.



LUTADOR VELOZ: VOCÊ É UM ESPECIALISTA EM COMBATE COM ARMAS E ARMADURAS LEVES, PRIORIZANDO A VELOCIDADE AO INVÉS DA FORÇA BRUTA. POR ESTE MOTIVO, RECEBA UM BÔNUS DE +2 NOS TESTES DE CORPO (COMBATE CORPORAL) E +1 NA SUA RESISTÊNCIA A DANO APENAS QUANDO ESTIVER USANDO ARMAS E ARMADURAS LEVES.

MÃOS LEVES: VOCÊ POSSUI MÃOS RÁPIDAS E LEVES, PERFEITAS PARA ALIVIAR SUAS VÍTIMAS DE SUAS TAMPAS E PERTENCES VALIOSOS. POR ESTE MOTIVO, VOCÊ RECEBE VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE CORPO (SUBTERFÚGIO) FEITOS PARA ABRIR FECHADURAS E COFRES E ROUBAR CARTEIRAS.

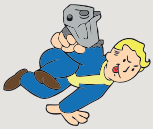
MESTRE ARTÍFICE: VOCÊ É CAPAZ DE MODIFICAR SUAS ARMAS E EQUIMAPEMTOS DE MANEIRA MAIS EFICIENTE (UTILIZE AS REGRAS DA PÁGINA 28), PODENDO UTILIZÁ-LOS OU COMERCIALIZÁ-LOS. ALÉM DISTO, VOCÊ RECEBE +2 NOS TESTES DA PERÍCIA OFÍCIO AO MODIFICAR ITENS, GANHANDO UM BÔNUS DE +1.

PERITO: VOCÊ É MAIS HABILIDOSO QUE A MAIORIA DA POPULAÇÃO. POR ESTE MOTIVO, VOCÊ POSSUI UMA PERÍCIA EXTRA, QUE DEVE SER ESCOLHIDA NA CRIAÇÃO DO SOBREVIVENTE.

PERSEVERANTE: VOCÊ POSSUI UMA INCRÍVEL RESISTÊNCIA A INFLUÊNCIAS MENTAIS E UMA VONTADE DE FERRO. POR ESTE MOTIVO, VOCÊ RECEBE +4 PONTOS DE VONTADE.

PROTETOR: VOCÊ É UM ESPECIALISTA EM PROTEGER SEUS ALIADOS QUE ESTEJAM PRÓXIMOS A VOCÊ. POR ESTE MOTIVO, SEMPRE QUE VOCÊ ESTIVER PRÓXIMO A ALGUM ALIADO, VOCÊ PODE FAZER O TESTE DE DEFESA NO LUGAR DELE.

RASTROS INVISÍVEIS: VOCÊ É UM ESPECIALISTA EM SE ESCONDER E ANDAR FURTIVAMENTE. POR ESTE MOTIVO, VOCÊ RECEBE VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE CORPO (SUBTERFÚGIO) FEITOS PARA ANDAR FURTIVAMENTE E PARA SE ESCONDER.



REFLEXOS DE COMBATE: VOCÊ NUNCA É SURPREENDIDO EM COMBATE E, POR ESTE MOTIVO, SEMPRE SERÁ O PRIMEIRO A ATACAR. CASO QUEIRA, PODERÁ ATRASAR SEU ATAQUE, AGINDO QUANDO BEM ENTENDER. SE OUTRO SOBREVIVENTE POSSUIR ESTA QUALIDADE, VOCÊS PODERÃO ESCOLHER A ORDEM EM QUE CADA UM VAI ATACAR, DA MESMA FORMA QUE É ESTABELECIDO NO CAPÍTULO JOGANDO DE FORMA COOPERATIVA.

SENTIDOS AGUÇADOS: VOCÊ POSSUI SENTIDOS INCRÍVEIS, CAPAZES DE PERCEBER QUASE TUDO QUE ACONTECE A SUA VOLTA, FUNCIONANDO DE FORMA PARECIDA COM UM SEXTO SENTIDO. POR ESTE MOTIVO, RECEBA VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE MENTE (INVESTIGAÇÃO).

VIGOROSO: VOCÊ POSSUI UMA INCRÍVEL RESISTÊNCIA FÍSICA E UMA SAÚDE DE FERRO. VOCÊ DEVE TER SOFRIDO ALGUMA MUTAÇÃO MALUCA, POIS SUA PELE PARECE FEITA DE PEDRA. POR ESTE MOTIVO, VOCÊ RECEBE +4 PONTOS DE SAÚDE.

CARNIÇA: VOCÊ POSSUI UMA RESISTÊNCIA UM POUCO ESTRANHA A RADIAÇÃO, COMO SE NÃO FOSSE AFETADO POR ELA. POR ESTE MOTIVO, VOCÊ RECEBE VANTAGEM EM TESTES PARA RESISTIR A RADIAÇÃO E AINDA ABSORVE METADE DO DANO RADIOATIVO, MÍNIMO 1.

2 ITENS, EQUIPAMENTOS E MAIS

DURANTE SUA EXPLORAÇÃO PELO MUNDO DE FALLOUT, VOCÊ PODERÁ COMPRAR, ENCONTRAR, CRIAR E ESPECIALMENTE UTILIZAR UMA GRANDE GAMA DE EQUIPAMENTOS, ARMAS, ARMADURAS, QUÍMICOS, VENENOS, DENTRE OUTROS.
AO CRIAR SEU SOBREVIVENTE, VOCÊ POSSUIRÁ UMA QUANTIDADE DE TAMPAS PARA ADQUIRIR SEUS ITENS INICIAIS, PODENDO ADQUIRIR NOVOS E MELHORES MAIS NO FUTURO.
TODO SOBREVIVENTE COMEÇA COM A SEGUINTE QUANTIDADE DE TAMPAS:

TAMPAS INICIAIS = MENTE X 50 TAMPAS

LEMBRANDO QUE ALGUMAS VANTAGENS CONCEDEM TAMPAS INICIAIS EXTRAS, AUMENTANDO EM MUITO O PODER DE COMPRA DO SOBREVIVENTE.

LISTA DE EQUIPAMENTOS

A SEGUIR TEREMOS DIVERSAS LISTAS DE EQUIPAMENTOS, DIVIDIDOS PELO TIPO DE CADA UM. CADA TABELA APRESENTA DIVERSAS CARACTERÍSTICAS PRÓPRIAS DO EQUIPAMENTO:

- **PREÇO:** INFORMA O CUSTO. O PREÇO É DIVIDIDO POR UMA BARRA, SENDO O SEGUNDO VALOR É O RESULTADO DE UM TESTE DE ESPÍRITO (MANIPULAÇÃO) PARA COMPRÁ-LA.
- **DANO:** INFORMA O DANO CAUSADO PELA ARMA. NORMALMENTE, ESTE DANO É A SOMATÓRIA DO VALOR DO ATRIBUTO CORPO COM UM BÔNUS (EXEMPLO: CORPO +1).
- **RESISTÊNCIA:** INFORMA A RESISTÊNCIA A DANO CONCEDIDA PELA ARMADURA OU ESCUDO.
- **OUTRAS CARACTERÍSTICAS:** INFORMAM DIVERSAS OUTRAS CARACTERÍSTICAS IMPORTANTES DO ITEM, COMO O PESO, O TIPO DE ATAQUE (CORPORAL OU A DISTÂNCIA), QUANTAS MÃOS SÃO NECESSÁRIAS PARA MANEJAR, SE O EQUIPAMENTO CONCEDE VANTAGENS, DESVANTAGENS OU BÔNUS EM TESTES DE ATRIBUTOS OU PERÍCIAS.

CASO AS ARMAS SEJAM MÉDIAS OU PESADAS, ELAS NECESSITAM DE UM PRÉ-REQUISITO PARA SERM USADAS. UMA ARMA LEVE NÃO. POR EXEMPLO: UMA ARMA MÉDIA, PRECISA QUE O SOBREVIVENTE TENHA PELO MENOS 3 DE CORPO, JÁ UMA PESADA ELE PRECISA DE CORPO 4 PARA USÁ-LA ADEQUADAMENTE. CASO QUEIRA USAR MESMO ASSIM, SEMPRE ATACARÁ COM DESVANTAGEM.

1-A

ARMAS

ARMA	PREÇO	DANO	OUTRAS CARACTERÍSTICAS
ARMAS BRANCAS			
CANIVETE	5	CORPO+1	CORPORAL, LEVE, CORTE, FURTIVA, SANGRAMENTO
FACA DE COZINHA	6	CORPO+2	CORPORAL, CORTE, LEVE, SANGRAMENTO
MACHETE	10	CORPO +3	CORPORAL, CORTE, MÉDIA, SANGRAMENTO
SHISHKEBAB	150	CORPO +4	CORPORAL, CORTE, FOGO, MEDIA, SANGRAMENTO
RIPPER	100	CORPO +3	CORPORAL, CORTE, SANGRAMENTO, MÉDIA
TÁBUA	3	CORPO +1	CORPORAL, CONTUSÃO, LEVE, DUAS MÃOS
CANO	4	CORPO +1	CORPORAL, CONTUSÃO, LEVE
BASTÃO	15	CORPO +2	CORPORAL, CONTUSÃO, MÉDIO, DUAS MÃOS
CHAVE INGLESA	10	CORPO +2	CORPORAL, CONTUSÃO, MÉDIA
MARRETA	30	CORPO +4	CORPORAL, CONTUSÃO, PESADA, DUAS MÃOS
LUVAS			
DESARMADO	-	CORPO	CORPORAL
LUVA DE BOXE	5	CORPO +1	CORPORAL, LEVE
SOCO INGLÊS	15	CORPO+2	CORPORAL, LEVE
POWER SOCO	200	CORPO+5	CORPORAL, PESADA, CONTUSÃO
ARMAS PEQUENAS			
PISTOLA 10MM	20	CORPO+3	A DISTÂNCIA, LEVE
REVOLVER MAGNUM .357	15	CORPO+2	A DISTÂNCIA, LEVE
MAGNUM .44	50	CORPO+4	A DISTÂNCIA, MÉDIA, PERFURANTE, DUAS MÃOS
PISTOLA .22 SILENCIOSA	25	CORPO+2	A DISTÂNCIA, LEVE, FURTIVA
PISTOLA DE CANO	18	CORPO+2	A DISTÂNCIA, LEVE
REVOLVER DE CANO	22	CORPO+3	A DISTÂNCIA, MÉDIA, DUAS MÃOS
SINALIZADOR	50	1	CORPORAL, PESADA, DUAS MÃOS
ESCOPETAS			
ESCOPETA CANO CURTO	40	CORPO+3	CORPORAL, MÉDIA
ESCOPETA DE CAÇA	75	CORPO+4	A DISTÂNCIA, PESADA, DUAS MÃOS
ESCOPETA DE COMBATE	100	CORPO+5	A DISTÂNCIA, PESADA, DUAS MÃOS, RAJADA
ESCOPETA DE AÇÃO	80	CORPO+4	A DISTÂNCIA, PESADA, DUAS MÃOS, EXPLOSÃO
ESCOPETA CARAVANA	50	CORPO+3	A DISTÂNCIA, MÉDIA, DUAS MÃOS

1-B

ARMAS

ARMA	PREÇO	DANO	OUTRAS CARACTERÍSTICAS
RIFLES			
RIFLE DE CAÇA	45	CORPO +2	A DISTÂNCIA,MÉDIO, PERFURANTE, DUAS MÃOS
RIFLE DE CHUMBINHO	20	1	A DISTÂNCIA, LEVE, DUAS MÃOS
CARABINA	40	CORPO +1	A DISTÂNCIA, LEVE, DUAS MÃOS
RIFLE DE REPETIÇÃO	100	CORPO +3	A DISTÂNCIA, MÉDIO, DUAS MÃOS, PERFURANTE
RIFLE DE ASSALTO	120	CORPO +3	A DISTÂNCIA, PESADO, DUAS MÃOS, RAJADA
RIFLE ANTI-MATERIAL	500	CORPO +5	A DISTÂNCIA, PESADO, DUAS MÃOS, PERFURANTE
RIFLE DE LONGO ALCANCE	180	CORPO +4	A DISTÂNCIA, PESADO, DUAS MÃOS, PERFURANTE
METRALHADORAS			
.45 AUTOMÁTICA	80	CORPO +2	À DISTÂNCIA, LEVE, RAJADA
10MM AUTOMÁTICA	70	CORPO +1	À DISTÂNCIA, LEVE, RAJADA
9MM AUTOMÁTICA	85	CORPO +2	À DISTÂNCIA, MÉDIA, DUAS MÃOS, RAJADA
ARMAS GRANDES			
LANÇA MÍSSIL	200	CORPO +6	À DISTÂNCIA, PESADA, EXPLOSÃO
MINIGUN	300	CORPO +5	À DISTÂNCIA, PESADA, RAJADA, PERFURANTE
LANÇA CHAMAS	150	CORPO +4	À DISTÂNCIA, PESADA, DUAS MÃOS, FOGO
LANÇA LIXO	200	CORPO +3	DISTÂNCIA, PESADA, DUAS MÃOS, CONTUSÃO
FATMAN	500	CORPO +10	À DISTÂNCIA, PESADA, EXPLOSÃO, RADIAÇÃO ALTA
ARMAS ENERGÉTICAS			
PISTOLA LASER	50	CORPO +2	À DISTÂNCIA, LEVE, LASER
RIFLE LASER	75	CORPO +3	À DISTÂNCIA, MÉDIO, DUAS MÃOS, LASER
METRALHADORA LASER	100	CORPO +2	À DISTÂNCIA, MÉDIO, DUAS MÃOS, RAJADA, LASER
PISTOLA DE PLASMA	80	CORPO +3	À DISTÂNCIA, MÉDIA, PLASMA
RIFLE DE PLASMA	160	CORPO +4	À DISTÂNCIA, MÉDIA, DUAS MÃOS, PLASMA
CANHÃO DE PLASMA	300	CORPO +5	À DISTÂNCIA, PESADA, DUAS MÃOS, PLASMA
PISTOLA ALIENÍGENA	1000	CORPO +7	À DISTÂNCIA, LEVE, PLASMA
RIFLE MAGNÉTICO	300	CORPO +6	À DISTÂNCIA, PESADA, DUAS MÃOS, ELÉTRICO
CANHÃO TESLA	400	CORPO +5	À DISTÂNCIA, PESADA, DUAS MÃOS, ELÉTRICO
ARMA DE PULSO	1000	-	À DISTÂNCIA, LEVE, DESLIGA ROBÔS E ARMADURAS
PISTOLA GAMA	200	3 RADS	À DISTÂNCIA, LEVE, RADIAÇÃO MÉDIA

1-C

ARMAS

ARMA	PREÇO	DANO	OUTRAS CARACTERÍSTICAS
EXPLOSIVOS DE LANÇAMENTO			
GRANADA	35	8	À DISTÂNCIA, LEVE, EXPLOSÃO
DINAMITE	30	6	À DISTÂNCIA, LEVE, EXPLOSÃO
MOLOTOV	20	3	À DISTÂNCIA, LEVE,FOGO
GRANADA DE PULSO	100	8	À DISTÂNCIA, LEVE, EXPLOSÃO, ELETRICA
GRANADA DE PLASMA	150	9	À DISTÂNCIA, LEVE, EXPLOSÃO, PLASMA
GRANADA NUKA	200	10	À DISTÂNCIA, LEVE, EXPLOSÃO, RADIAÇÃO ALTA
EXPLOSIVOS PLANTADOS			
MINA DE FRAGMENTAÇÃO	40	8	FIXA, EXPLOSÃO
MINA DE PULSO	60	8	FIXA, EXPLOSÃO, ELÉTRICA
MINA DE PLASMA	80	9	FIXA, EXPLOSÃO, PLASMA
MINA NUKA	200	10	FIXA, EXPLOSÃO, RADIAÇÃO ALTA
LANCHEIRA EXPLOSIVA	100	7	FIXA, EXPLOSÃO, 20 TAMPAS
ARCOS E BESTAS			
ARCO CURTO	20	CORPO +1	À DISTÂNCIA, LEVE, DUAS MÃOS, PERFURANTE
ARCO COMPOSTO	45	CORPO +2	À DISTÂNCIA, LEVE, DUAS MÃOS, PERFURANTE
BESTA	60	CORPO +3	À DISTÂNCIA, MÉDIA, DUAS MÃOS, PERFURANTE

EFEITOS ESPECIAIS

ALGUMAS ARMAS POSSUEM CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS DIFERENCIADAS, QUE CONCEDEM HABILIDADES EXTRAS AO SEREM UTILIZADAS:

- **SANGRAMENTO:** COM O RESULTADO +13 NO ATAQUE, +1 DE DANO POR TURNO.
- **CONTUSÃO:** COM O RESULTADO +13 NO ATAQUE, ALVO FICA TONTO, DESVANTAGEM NO ATAQUE.
- **FOGO:** COM O RESULTADO +13 NO ATAQUE, O ALVO QUEIMA POR 3 TURNOS, +1 DE DANO.
- **LASER:** COM O RESULTADO +13 NO ATAQUE, IGNORA A ARMADURA.
- **PLASMA:** COM O RESULTADO +13 NO ATAQUE, IGNORA A ARMADURA E CAUSA +2 DE DANO.
- **ELÉTRICO:** COM RESULTADO +13 NO ATAQUE, O ALVO LEVA UM CHOQUE E PERDE O PRÓXIMO TURNO.
- **PERFURANTE:** COM RESULTADO +13 NO ATAQUE, IGNORA A DEFESA DO ALVO, CAUSANDO +2.
- **RAJADA:** COM RESULTADO +13 NO ATAQUE, TODOS OS ALVOS NO CAMPO DE VISÃO SOFREM DANO.
- **EXPLOSÃO:** COM RESULTADO +13 NO ATAQUE, TODOS OS ALVOS AO LADO SOFREM DANO.

2

PROTEÇÕES E ARMADURAS

PROTEÇÃO	PREÇO	RESIST.	OUTRAS CARACTERÍSTICAS
TRAPOS	5	0	LEVE
ARMADURA DE COURO	20	1	LEVE
COLETE LEVE	25	1	LEVE
PEITORAL DE FERRO	30	2	MEDIANO
PEITORAL DE COMBATE	45	3	PESADO, DESAJEITADO
MACACÃO REFORÇADO	35	2	MEDIANO
ARMADURA TRIBAL	25	2	LEVE
ROUPA DE SAQUEADOR	30	2	MEDIANO, HOSTIL
ARMADURA RANGER	50	3	PESADA, RESISTENTE A RADIAÇÃO
ARMADURA LEGIONARIO	60	3	PESADA, HOSTIL
UNIFORME NCR	55	3	PESADA, HOSTIL, CONFIANTE
ARMADURA FURTIVA	75	1	LEVE, FURTIVA
ARMADURA DE METAL	100	3	PESADA, LENTA, DESAJEITADA
PA T51-B	350	8	PESADA, IMUNE A RADIAÇÃO, DESAJEITADA, CONDUÇÃO
PA T60	500	9	PESADA, IMUNE A RADIAÇÃO, DESAJEITADA, CONDUÇÃO
PA X-01	800	10	PESADA, IMUNE A RADIAÇÃO, DESAJEITADA, CONDUÇÃO
ROUPA ANTI-RADIAÇÃO	50	0	LEVE, IMUNE A RADIAÇÃO

CARACTERÍSTICAS DE ARMADURAS

ALGUMAS ARMADUAS POSSUEM CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS DIFERENCIADAS, QUE CONCEDEM HABILIDADES EXTRAS AO SEREM UTILIZADAS:

EFEITO	DESCRIÇÃO
DESAJEITADO	DESVANTAGEM EM TESTES DE SUBTERFÚGIO
FURTIVO	VANTAGEM EM TESTES DE SUBTERFÚGIO
HOSTIL	VOCÊ É CONSIDERADO INIMIGO POR ALGUNS
CONFIANTE	ALGUMAS PESSOAS VÃO CONFIAR EM VOCÊ
IMUNE A RADIAÇÃO	VOCÊ NÃO RECEBE DANO POR RADIAÇÃO

3-A

EQUIPAMENTOS, COMIDA E SERVIÇOS

EQUIPAMENTOS	PREÇO	VESTUÁRIO	PREÇO
ALGEMAS	15	BOTAS	20
BARRACA	30	CALÇA	15
BAÚ	100	CAMISA	15
CANTIL	10	LUVAS	15
CORDA	25	CHAPÉU	15
EQUIPAMENTO DE PESCA	30	CASACA	30
FERRAMENTAS	100	VESTIDO	30
INSTRUMENTO MUSICAL	100	ROUPAS DE FRIO	VALOR X2
ISQUEIRO	5	CAPACETES (RESIST 1)	40
KIT DE ARROMBAMENTO	50	**ALIMENTAÇÃO**	**PREÇO**
KIT DE MÉDICO	100	RAÇÃO	15
KIT DE SOBREVIVÊNCIA	50	COMIDA PRÉ-GUERRA (RAD LEVE)	5
LANTERNA	15	REFEIÇÃO	10
LIVROS E REVISTAS	200	ÁGUA PURA	30
MAPA	30	ÁGUA SUJA	5
MUNIÇÃO LEVE/MEDIA/PESADA	10/25/100	CERVEJA OU NUKA COLA	20
ÓLEO PARA LANTERNA	5	OUTRA BEBIDA FORTE	30
PÁ	5	RAÇÃO PARA ANIMAIS	10

3-B

EQUIPAMENTOS	PREÇO	SERVIÇOS	PREÇO
PANELAS	10	HOTEL SIMPLES	8
PÉ-DE-CABRA	15	HOTEL DE LUXO	20
PICARETA	20	VIAGEM SIMPLES	3 POR KM
QUÍMICOS	40	VIAGEM DIFÍCIL	10 POR KM
RELÓGIO	5	DIVERTIMENTO	10
SACO DE DORMIR	30	PROTEÇÃO (GUARDA)	10 POR DIA
SACO	5	PROTEÇÃO (GUARDA TREINADO)	20 POR DIA
STEALTH BOY	50	SERVIÇOS GERAIS	10 POR DIA
STIMPAKS	20	SERVIÇO PROFISSIONAL	20 POR DIA

DESCRIÇÃO DOS ITENS

- **ALGEMAS:** DEIXA UM ADVERSÁRIO PRESO (VEJA NO CAPÍTULO COMBATE).
- **BARRACA:** PERMITE ABRIGAR ATÉ 4 PERSONAGENS DOS EFEITOS DO CLIMA (VEJA NO CAPÍTULO CLIMA).
- **BAÚ:** PERMITE CARREGAR ATÉ 10 OUTROS ITENS (CADA UNIDADE DE RECURSO CONTA COMO UM ITEM) TRANCADOS, SENDO NECESSÁRIA A CHAVE OU UM TESTE DE CORPO (SUBTERFÚGIO) PARA ARROMBAR.
- **CANTIL:** PERMITE CARREGAR UMA UNIDADE DE ALIMENTO (ÁGUA OU OUTRA BEBIDA).
- **CORDA:** ESTE PEDAÇO DE CORDA POSSUI UMA SÉRIE DE UTILIDADES, DESDE AMARRAR ALGUÉM (SEMELHANTE AS ALGEMAS) COMO AUXILIAR NA ESCALADA, CONCEDENDO VANTAGENS NOS TESTES DE CORPO (ATLETISMO).
- **EQUIPAMENTO DE PESCA:** ESTE KIT COM FERRAMENTAS BÁSICAS DE PESCA CONCEDE VANTAGENS NOS TESTES DE CORPO (SOBREVIVÊNCIA) PARA PESCAR.
- **FERRAMENTAS:** ESTE CONJUNTO DE FERRAMENTAS PROFISSIONAIS CONCEDEM VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DE OFÍCIOS DA REFERIDA ÁREA.
- **INSTRUMENTO MUSICAL:** CONCEDE VANTAGEM EM TESTES DE ESPÍRITO (ARTES) AO SER TOCADO.
- **ISQUEIRO:** PERMITE ACENDER FOGUEIRAS E OUTROS MATERIAIS COMBUSTÍVEIS.
- **KITS PROFISSIONAIS:** OS KITS PROFISSIONAIS (ARROMBAMENTO, MEDICINA E SOBREVIVÊNCIA) SÃO UM CONJUNTO DE FERRAMENTAS QUE CONCEDEM VANTAGEM EM TODOS OS TESTES DA REFERIDA ÁREA.
- **LANTERNA:** ESTA LANTERNA A ÓLEO PERMITE ILUMINAR AMBIENTES ESCUROS. SEM ELA, QUALQUER TESTE QUE ENVOLVA A VISÃO EM AMBIENTES ESCUROS SERÁ FEITO COM DESVANTAGEM.
- **LIVROS E REVISTAS:** ESSAS REVISTAS TE DÃO VANTAGENS EM TESTES DE PERÍCIAS QUE VOCÊ NÃO TEM. MAS APENAS UMA VEZ, ASSIM QUE USADA DEVE SER DESCARTADA.

- **MAPA:** PERMITE SE ORIENTAR EM TERRENOS DESCONHECIDOS. SEM ELE, TODOS OS TESTES DE MENTE (SOBREVIVÊNCIA) PARA ENCONTRAR UM LUGAR ESPECÍFICO SÃO FEITOS COM DESVANTAGEM.
- **MUNIÇÃO:** O RECURSO MUNIÇÃO SERVE GENERICAMENTE PARA QUALQUER ARMA DE ATAQUE A DISTÂNCIA UTILIZADA. CADA UNIDADE PERMITE QUE O JOGADOR REALIZE 10 ATAQUES COM A ARMA, QUANDO ENTÃO ELA SE ESGOTA E PRECISA SER RENOVADA.
- **ÓLEO PARA LANTERNA:** MATERIAL COMBUSTÍVEL UTILIZADO EM LANTERNAS.
- **PÁ:** FERRAMENTA UTILIZADA PARA CAVAR BURACOS, VALAS E TRINCHEIRAS.
- **PANELAS:** FERRAMENTAS UTILIZADAS PARA COZINHAR.
- **PÉ-DE-CABRA:** PERMITE ARROMBAR E ALAVANCAR ELEMENTOS FECHADOS, CONCEDENDO VANTAGENS NOS TESTES DE CORPO (SUBTERFÚGIO).
- **PICARETA:** FERRAMENTA UTILIZADA PARA QUEBRAR PEDRAS E SUPERFÍCIES DURAS.
- **QUÍMICOS:** HÁ MUITOS PRODUTOS QUÍMICOS QUE PODEM SER ENCONTRADOS PELO MUNDO. BUFFOUT(VANTAGEM EM TESTES DE CORPO{ATLETISMO} POR 1 HORA), MENTATS (VANTAGEM EM TESTES DE MENTE POR 1 HORA), JET (VANTAGEM EM TESTES DE ATAQUES POR 1 HORA), MED-X (VANTAGEM EM TESTES RESISTENCIA NO COMBATE POR 1 HORA), RAD-X (ABSORVE METADE DE RADIAÇÃO POR 1 HORA) E RADAWAY (REMOVE 2 PONTOS DE RADIAÇÃO) MAS O USO DELES PODE CAUSAR DEPENDÊNCIA QUÍMICA E CUSTA UM PONTO DE VONTADE PERMANENTE, PRECISANDO DE TRATAMENTO MÉDICO PARA RECUPERAR A VONTADE.
- **RELÓGIO:** PERMITE QUE O SOBREVIVENTE TENHA IDEIA DE TEMPO, ALÉM DE PODER FAZER UMA BOMBA RELÓGIO JUNTO COM DINAMITES.
- **SACO:** PERMITE CARREGAR ATÉ 5 OUTROS ITENS (CADA UNIDADE DE RECURSO CONTA COMO UM ITEM).
- **SACO DE DORMIR:** PERMITE DORMIR AO RELENTO DE FORMA CONFORTÁVEL (VEJA NO CAPÍTULO CLIMA).
- **STEALTH BOY:** EQUIPAMENTO, ESTILO UM CINTO TECNOLÓGICO, QUE DEIXA O SOBREVIVENTE COMPLETAMENTE INVISÍVEL POR 1 HORA.
- **STIMPAK:** UMA SERINGA DE PRESSÃO USADA PARA RECUPERAR SUA SAÚDE DE MANEIRA MAIS RÁPIDA. RECUPERA 2 PONTOS DE SAÚDE QUANDO APLICADA, MAS, SE POSSÍVEL, PROCURE UM MÉDICO.

COMIDA E SERVIÇOS

- **ALIMENTAÇÃO:** CADA UNIDADE PERMITE ALIMENTAR UM SOBREVIVENTE OU ANIMAL (NO CASO DA RAÇÃO PARA ANIMAIS) POR UM DIA OU RETIRAR UM MARCADOR DE FOME (VEJA NO CAPÍTULO SOBREVIVÊNCIA.
  SEMPRE QUE CONSUMIR BEBIDAS ALCOÓLICAS EM UMA QUANTIDADE DE DOSES MAIOR DO QUE SEU ATRIBUTO CORPO, FAÇA UM TESTE DE CORPO (SOBREVIVÊNCIA). EM CASO DE FALHA, SEUS TESTES SERÃO FEITOS COM DESVANTAGEM ATÉ QUE VOCÊ CURE DA BEBEDEIRA.
- **SERVIÇOS:** A DESCRIÇÃO COMPLETA DE TODOS OS TIPOS DE SERVIÇOS QUE PODEM SER CONTRATADOS PELOS PERSONAGENS ESTÃO DISPOSTOS NO CAPÍTULO PRESTADORES DE SERVIÇO.

COLHENDO LIXO

VASCULHANDO PELOS ESCOMBROS DO QUE RESTOU DO MUNDO, VOCÊ PODE SE DEPARAR COM, BOM, LIXO JOGADO POR AI. MAS O QUE É LIXO PARA UNS É O TESOURO DE OUTROS! COM ESSES RECURSOS, VOCÊ PODE MELHORAR SEUS EQUIPAMENTOS, ARMADURAS E MUITAS OUTRAS COISA. SEGUE ALGUNS RECURSOS:

- **MADEIRA E FIBRAS:** DE PORTE DE UM MACHADO, BASTA SE DESLOCAR PARA UMA REGIÃO ONDE EXISTAM ÁRVORES, DESERTOS POSSUEM ARVORES SECAS EM ALGUMAS ÁREAS. A QUANTIDADE DE MADEIRA/FIBRAS OBTIDA POR DIA DE TRABALHO ESTÁ LISTADO NA TABELA 3-C.
- **PEDRA:** DE PORTE DE UMA PICARETA, BASTA SE DESLOCAR PARA UMA REGIÃO RUÍNAS E ESCOMBROS INICIAR SEUS TRABALHOS. A QUANTIDADE DE PEDRA OBTIDA POR DIA DE TRABALHO ESTÁ LISTADO NA TABELA 3-C.
- **ARGILA:** DE PORTE DE UMA PÁ, BASTA SE DESLOCAR PARA UMA REGIÃO DE LITORAIS E INICIAR SEUS TRABALHOS. A QUANTIDADE DE ARGILA OBTIDA POR DIA DE TRABALHO ESTÁ LISTADO NA TABELA 3-C.
- **METAIS E VIDRO:** COLETE NOS ESCOMBROS, EM RESTOS DE CARROS E PRÉDIOS. A QUANTIDADE DE METAIS E VIDRO OBTIDA POR DIA DE TRABALHO ESTÁ LISTADO NA TABELA 3-C.
- **PESCA:** DE PORTE DE EQUIPAMENTOS DE PESCA, BASTA SE DESLOCAR PARA UMA REGIÃO LITORAL E INICIAR SEUS TRABALHOS. A QUANTIDADE DE ALIMENTO OBTIDA POR DIA DE TRABALHO ESTÁ LISTADO NA TABELA 3-C.
- **RECURSOS ESPECIAIS:** ALGUNS RECURSOS ESPECIAIS, NECESSÁRIOS PARA REALIZAÇÃO DE OFÍCIOS COMO A PREPARAÇÃO DE ARMAS LASER, BEBIDAS, QUÍMICOS E OUTROS ITENS SÃO ENCONTRADOS EM ESCOMBROS COM UM TESTE DE MENTE(INVESTIGAÇÃO) GASTANDO 1 DIA.

3-C

EXTRAINDO RECURSOS			
RECURSO	QUANTIDADE OBTIDA POR DIA	RECURSO	QUANTIDADE OBTIDA POR DIA
MADEIRA/FIBRAS	10 TAMPAS	METAIS E VIDRO	10 TAMPAS
PEDRA	20 TAMPAS	PESCA	3 ALIMENTOS
ARGILA	10 TAMPAS	RECURSOS ESPECIAIS	VALOR DA MENTE

CRIANDO E MODIFICANDO ITENS

É POSSÍVEL CRIAR, REPARAR OU MELHORAR QUALQUER ARMA, ARMADURA E EQUIPAMENTO A DISPOSIÇÃO NO CAPÍTULO EQUIPAMENTOS, BASTANDO SEGUIR OS PASSOS ABAIXO:

MATÉRIA PRIMA: VOCÊ PRECISA DISPOR DE UMA QUANTIDADE DAS MATÉRIAS PRIMAS QUE COMPÕEM O ITEM QUE PRETENDE-SE CONSTRUIR OU MELHORAR IGUAL AO VALOR DE MERCADO DO ITEM OU DA MELHORIA.

COMO EXEMPLOS, PARA FAZER UM BASTÃO COM PREGOS, É NECESSÁRIO 50 TAMPAS DE METAIS, PARA FAZER UM BAÚ, É NECESSÁRIO 100 TAMPAS DE MADEIRA E METAIS, ETC.

FERRAMENTAS: VOCÊ PRECISA TER A SUA DISPOSIÇÃO AS FERRAMENTAS, OS KITS E OS LOCAIS NECESSÁRIOS PARA CRIAÇÃO DO ITEM, EM CONFORMIDADE COM SUAS CARACTERÍSTICAS.

SEGUEM ALGUNS EXEMPLOS:

- PARA CRIAR OU MELHORAR ARMAS, SÃO NECESSÁRIAS FERRAMENTAS E UMA OFICINA.
- PARA CRIAR OU MELHORAR ROUPAS E OUTROS ITENS DE TECIDO, SÃO NECESSÁRIAS FERRAMENTAS
- E UMA OFICINA.
- PARA CRIAR QUÍMICOS DIVERSOS, É NECESSÁRIO UM LABORATÓRIO.
- PARA CONSTRUIR OU MELHORAR CASAS E FORTALEZAS, SÃO NECESSÁRIAS FERRAMENTAS E UM C.A.M.P.
- PARA PREPARAR UM ITEM ESPECIAL, É NECESSÁRIO UM KIT DE ESTUDOS E UM LABORATÓRIO.

TEMPO E TESTES: COM A MATÉRIA PRIMA E AS FERRAMENTAS, É HORA DE COMEÇAR A TRABALHAR. CRIAR OU MELHORAR UM ITEM DEMANDA DE 1 DIA DE TRABALHO PARA CADA 100 TAMPAS DE CUSTO, BEM COMO UM TESTE BEM SUCEDIDO DO ATRIBUTO E PERÍCIA CORRESPONDENTE AO TIPO DE ITEM.

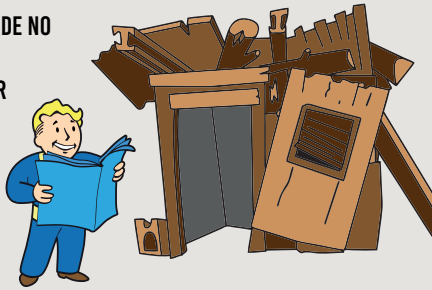
- ARMAS, ARMADURAS E ITENS MUNDANOS: TESTE MENTE (OFÍCIOS).
- VEÍCULOS: TESTE MENTE (CONDUÇÃO).
- QUÍMICOS: (QUALIDADE REQUISITADA: QUÍMICO): TESTE MENTE (OFÍCIOS).
- ITEM ESPECIAL: (QUALIDADE REQUISITADA: MESTRE ARTÍFICE): TESTE MENTE (CIÊNCIA).

CASO O TESTE REALIZADO NÃO TENHA SIDO BEM SUCEDIDO, CONSIDERA-SE QUE O TEMPO GASTO NÃO RENDEU NENHUMA EVOLUÇÃO NO TRABALHO, POSSIVELMENTE POR ALGUM ERRO QUE TENHA QUE SER CORRIGIDO.

MELHORANDO ARMAS E ARMADURAS (REQUER OFICINA): VOCÊ CONSEGUE MELHORAR UMA ÚNICA VEZ ARMAS E ARMADURAS. PARA ISTO, SEJA BEM SUCEDIDO EM UM TESTE DE MENTE (OFÍCIO) E GASTE 5 MADEIRA, 5 METAL, 4 RECURSOS ESPECIAIS E 1 HORA PARA AUMENTAR EM 1 PONTO DE DANO OU RESISTÊNCIA DA ARMA/ARMADURA.

CRIANDO QÚMICOS (REQUER LABORATÓRIO): VOCÊ CONSEGUE DESENVOLVER QUÍMICOS PARA USO PESSOAL. PARA ISTO, SEJA BEM SUCEDIDO EM UM TESTE DE MENTE (OFÍCIOS) E GASTE 20 RECURSOS ESPECIAIS E 5 HORAS CRIAR UM QUÍMICO.

REFÚGIOS: O SONHO AMERICANO



O QUE SEPARA O SER HUMANO DOS ANIMAIS? NÃO. NÃO É SUA HABILIDADE NO SAPETEADO. É O SEU DESEJO DE CONSTRUIR! UMA DAS COISAS MAIS IMPORTANTES PARA OS SOBREVIVENTES É TER UM LUGAR PARA CHAMAR DE SEU, PARA DESCANSAR, SE PROTEGER E, NAS PIORES HIPÓTESES, UTILIZAR PARA TIRAR VANTAGEM EM COMBATES CONTRA VIZINHOS INDESEJADOS, COMO SAQUEADORES, CARNIÇAIS E OUTRAS CRIATURAS.

EM FALLOUT VOCÊ DEVERÁ CRIAR E MANTER UM REFÚGIO QUE SERVIRÁ PARA VOCÊ E OS DEMAIS SOBREVIVENTES QUE VENHAM A SE JUNTAR POSTERIORMENTE. UM REFÚGIO PODE SER AOS POUCOS MELHORADO E TRARÁ VANTAGENS IMPORTANTES PARA SUA SOBREVIVÊNCIA NESTE MUNDO TÃO PERIGOSO. ESCOLHENDO NO CENÁRIO O SETOR ONDE SEU REFÚGIO VAI ESTAR (CONFORME DESCRITO NO CAPÍTULO CENÁRIO), VOCÊ DEVERÁ ESCOLHER DENTRE AS CARACTERÍSTICAS ABAIXO E CRIAR UM LUGAR SEGURO E QUE APRESENTE ELEMENTOS QUE IRÃO AJUDAR NO SEU DIA-A-DIA.

O PRIMEIRO PASSO PARA ESCOLHA DO SEU REFÚGIO É DEFINIR SUA CARACTERÍSTICA CONFORME SETOR ONDE ELE ESTARÁ LOCALIZADO. SEGUE ABAIXO A LISTA DE OPÇÕES:

4

REFÚGIOS BASE

REFÚGIO	SETOR	CARACTERÍSTICAS
RESIDÊNCIA	ESCOMBROS	DEFESA 50, ESPAÇO 5, TECNOLOGIA 5
CÂMARA	SUBTERRÂNEO	DEFESA 70, ESPAÇO 3, TECNOLOGIA 5
GALPÃO	RUÍNAS	DEFESA 30, ESPAÇO 7, TECNOLOGIA 5
MORADA	LITORAL	DEFESA 50, ESPAÇO 5, TECNOLOGIA 5
FAZENDA	DESERTOS	DEFESA 30, ESPAÇO 9, TECNOLOGIA 3

DEFESA: É A QUANTIDADE DE SAÚDE QUE SEU REFÚGIO POSSUI. QUANDO VOCÊ É ATACADO, SEU REFÚGIO SOFRERÁ DANO ATÉ SER DESTRUÍDO. CASO ISTO ACONTEÇA, OS ADVERSÁRIOS INVADIRÃO SEU REFÚGIO E PASSARÃO A LUTAR DIRETAMENTE CONTRA VOCÊ.

ESPAÇO: É A QUANTIDADE DE SOBREVIVENTES E MELHORIAS FÍSICAS QUE PODERÃO EXISTIR NO SEU REFÚGIO. É POSSÍVEL AMPLIAR ESTE VALOR, QUE SEMPRE SERÁ INVERSAMENTE PROPORCIONAL À DEFESA PROPORCIONADA (QUANTO MAIOR O REFÚGIO, MAIS FÁCIL PARA OS ADVERSÁRIOS ENCONTRAR UMA BRECHA PARA TOMÁ-LO).

TECNOLOGIA: É A QUANTIDADE DE MELHORIAS TECNOLÓGICAS QUE VOCÊ PODERÁ IMPLEMENTAR NO SEU REFÚGIO. QUANTO MAIS PRÓXIMO DOS ESCOMBROS DA CIVILIZAÇÃO ESTIVER SEU REFÚGIO, MAIS FÁCIL IMPLEMENTAR CERTAS TECNOLOGIAS, BEM COMO CONSEGUIR OS RECURSOS NECESSÁRIOS PARA MANTÊ-LAS.

A PARTIR DAS CARACTERÍSTICAS DO REFÚGIO ESCOLHIDO, É HORA DE ADQUIRIR AS MELHORIAS FÍSICAS E TECNOLÓGICAS COM AS QUAIS ELE IRÁ COMEÇAR. CADA UMA DELAS POSSUI UM CUSTO EM ESPAÇO E/OU TECNOLOGIA, QUE DEVE SER DESCONTADO DO TOTAL DISPONÍVEL:

AMBULATÓRIO (ESPAÇO -1): ESTE ESPAÇO É PREPARADO COM ALGUNS EQUIPAMENTOS E RECURSOS MÉDICOS, PERMITINDO QUE UM SOBREVIVENTE QUE DESCANSE AQUI CURE 2 PONTOS DE SAÚDE POR DIA.

BARRICADA (ESPAÇO -1): ESTAS PROTEÇÕES REFORÇADAS TORNAM SEU ABRIGO MAIS RESISTENTE A ATAQUES. CADA PONTO GASTO COM BARRICADAS AUMENTA A DEFESA DE SEU REFÚGIO EM 10 PONTOS.

BIBLIOTECA (ESPAÇO -1): ESTA CÂMARA CONTÉM UMA SÉRIE DE LIVROS REUNIDOS. TODOS OS TESTES DO ATRIBUTO MENTE FEITOS NESTE ESPAÇO SERÃO COM VANTAGEM.

CERCA ELETRIFICADA (TECNOLOGIA -1, PRÉ-REQUISITO: ELETRICIDADE): ESTA ESTRUTURA DE DEFESA FOI MONTADA NA PARTE DE FORA DE SEU REFÚGIO. TODOS OS ATACANTES QUE INVESTIREM CONTRA SUA ESTRUTURA RECEBERÃO 2 DE DANO POR RODADA. ESTE DANO ACABA SE SEU REFÚGIO FOR DESTRUÍDO.

COLETOR DE ÁGUA (ESPAÇO -1): UM GRUPO DE COLETORES E BARRIS ARMAZENAM E PURIFICAM A ÁGUA DE CHUVA E DO LENÇOL FREÁTICO, FORNECENDO 2 UNIDADES DE ALIMENTO POR DIA.

CRIADOURO (ESPAÇO -2): UMA EFICIENTE CRIADOURO ANIMAL FOI IMPLANTADO NO SEU REFÚGIO, FORNECENDO 5 UNIDADES DE ALIMENTO POR DIA.

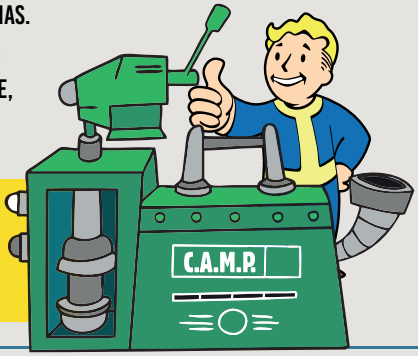
DEFESAS DE PERÍMETRO (TECNOLOGIA -1): UMA SÉRIE DE MINAS E ARMADILHAS FORAM POSTAS NA PARTE DE FORA DE SEU REFÚGIO. TODOS OS ATACANTES QUE INVESTIREM CONTRA SUA ESTRUTURA RECEBERÃO 6 DE DANO UMA ÚNICA VEZ.

DORMITÓRIO (ESPAÇO -2): UM REFÚGIO QUE NÃO POSSUA UMA ÁREA DE DORMITÓRIO ACOMODA APENAS UM SOBREVIVENTE DE FORMA MINIMAMENTE CONFORTÁVEL. COM ESTA MELHORIA, ATÉ 5 SOBREVIVENTES CONSEGUIRÃO VIVER NO REFÚGIO.

ELETRICIDADE (TECNOLOGIA -2): POR MEIO DE CAPTAÇÃO SOLAR OU UM SISTEMA DE COLETA EÓLICO, SEU REFÚGIO POSSUI ENERGIA ELÉTRICA SUFICIENTE PARA ALIMENTAR UMA GAMA DE EQUIPAMENTOS E OUTRAS MELHORIAS.

GARAGEM (ESPAÇO -1): SEU REFÚGIO POSSUI ESPAÇO PARA ACOMODAR 2 VEÍCULOS PEQUENOS OU 1 VEÍCULO GRANDE, OCULTANDO-O POR COMPLETO DE ADVERSÁRIOS E PROTEGENDO-O DO PERIGO.

USE BEM O SEU CONTRUTOR AUXILIAR MÓVEL PESSOAL (CAMP) DISPONIBILIZADO PELA VAULT-TEC



- **HORTA (ESPAÇO -2):** UMA EFICIENTE HORTA FOI PLANTADA NO SEU REFÚGIO, FORNECENDO 5 UNIDADES DE ALIMENTO POR DIA.
- **OFICINA (ESPAÇO -1, TECNOLOGIA -1):** ESTE ESPAÇO EQUIPADO COM UMA SÉRIE DE FERRAMENTAS E EQUIPAMENTOS PERMITE QUE VOCÊ UTILIZE A AÇÃO CONSTRUIR OU MELHORAR ITENS.
- **PASSAGEM SECRETA (ESPAÇO -1):** UM SISTEMA DE TÚNEIS COM ACESSOS SÃO IMPERCEPTÍVEIS TE LEVA EM SEGURANÇA DO SEU REFÚGIO PARA UM SETOR ADJACENTE (QUE DEVE SER ESCOLHIDO NA IMPLEMENTAÇÃO DA MELHORIA).
- **POSTO DE OBSERVAÇÃO (TECNOLOGIA -1, PRÉ-REQUISITO: ELETRICIDADE):** UM SISTEMA DE DETECÇÃO DE MOVIMENTO MUNIDO COM UM CÂMERAS DE VIDEOMONITORAMENTO ESPALHADOS PELA REGIÃO PERMITEM QUE OS SOBREVIVENTES NO INTERIOR DO REFÚGIO NUNCA SEJAM SURPREENDIDOS POR ADVERSÁRIOS.
- **RÁDIO COMUNICADOR (TECNOLOGIA -1):** UM SISTEMA DE RÁDIO DE ONDAS CURTAS PERMITE QUE VOCÊ SE COMUNIQUE COM QUALQUER OUTRO PONTO NO CENÁRIO QUE POSSUA UM SISTEMA SIMILAR. ASSIM, VOCÊ CONSEGUE UTILIZAR A AÇÃO INTERAGIR COM UMA PERSONAGEM SEM PRECISAR SE DESLOCAR ATÉ O SETOR ONDE A MESMA ESTÁ. ALÉM DE PODER OUVIR A BOA E VELHA GALAXY NEWS RADIO E FICAR LIGADO COM AS NOTÍCIAS DO MUNDO.
- **SISTEMA DE ARMAS (TECNOLOGIA -2):** SEU REFÚGIO CONTA COM UM SISTEMA DE ARMAS POSICIONADAS DE FORMA A PERMITIR QUE VOCÊ E OS DEMAIS SOBREVIVENTES QUE ESTIVEREM EM SUA ESTRUTURA RECHACEM ADVERSÁRIOS QUE ESTEJAM ATACANDO VOCÊS. CADA SISTEMA CONTA COM DUAS ARMAS TOTALMENTE PROTEGIDAS QUE CAUSAM DANO IGUAL AO ATRIBUTO CORPO +4.

MELHORANDO SEU REFÚGIO

GRAÇAS A VAULT-TEC, VOCÊ COMEÇA O JOGO COM UM C.A.M.P.

AUMENTANDO O ESPAÇO DE UM REFÚGIO: VOCÊ CONSEGUE AUMENTAR O TAMANHO DO SEU REFÚGIO. PARA ISTO, SEJA BEM SUCEDIDO EM UM TESTE DE MENTE (CIÊNCIA) E GASTE 40 PEDRAS, 30 ARGILAS E 10 HORA PARA CADA PONTO EXTRA DE ESPAÇO.

AUMENTANDO A TECNOLOGIA DE UM REFÚGIO: VOCÊ CONSEGUE AUMENTAR A TECNOLOGIA DO SEU REFÚGIO. PARA ISTO, SEJA BEM SUCEDIDO EM UM TESTE DE MENTE (COMPUTAÇÃO) E GASTE 30 METAIS, 20 RECURSOS ESPECIAIS E 10 HORA PARA CADA PONTO EXTRA DE TECNOLOGIA.

MELHORANDO UM REFÚGIO: VOCÊ CONSEGUE IMPLANTAR MELHORIAS EM SEU REFÚGIO. PARA ISTO, SEJA BEM SUCEDIDO EM UM TESTE DE MENTE (CIÊNCIA) OU MENTE (COMPUTAÇÃO) E GASTE 10 METAIS E 10 RECURSOS ESPECIAIS E 10 HORA PARA, RESPECTIVAMENTE, CADA PONTO DE MELHORIAS QUE CUSTEM ESPAÇO OU TECNOLOGIA.

BRIAN ESCOLHEU UMA RESIDÊNCIA (DEFESA 50, ESPAÇO 5, TECNOLOGIA 5) COMO REFÚGIO INICIAL. ASSIM, ELE DECIDE QUE A MESMA CONTARÁ COM AS SEGUINTES MELHORIAS: AMBULATÓRIO (ESPAÇO -1), DORMITÓRIO (ESPAÇO -2), ELETRICIDADE (TECNOLOGIA -2), OFICINA (ESPAÇO -1, TECNOLOGIA -1), PASSAGEM SECRETA (ESPAÇO -1), POSTO DE OBSERVAÇÃO (TECNOLOGIA -1) E RÁDIO COMUNICADOR (TECNOLOGIA -1). DESTA FORMA, SEU REFÚGIO NÃO POSSUI ESPAÇO PARA NENHUMA NOVA MELHORIA FUTURA, A NÃO SER QUE SEJA AMPLIADO POSTERIORMENTE.

EVOLUINDO

OS SOBREVIVENTES EM FALLOUT APRENDEM COM SEUS ERROS E ACERTOS, FICANDO MAIS PODEROSOS COM O PASSAR DO TEMPO. A CADA DIA QUE PASSA, ELES GANHAM MAIS EXPERIÊNCIA E PODEM, AOS POUCOS, AUMENTAR SEUS ATRIBUTOS, APRENDER NOVAS PERÍCIAS E NOVAS QUALIDADES.

O SISTEMA É SIMPLES: A CADA DIA QUE PASSA O SOBREVIVENTE GANHA 1 PONTO DE EXPERIÊNCIA. ALÉM DISTO, ACONTECIMENTOS IMPORTANTES PERMITEM O GANHO DE EXPERIÊNCIA EXTRA.

ASSIM QUE ACUMULAR A QUANTIDADE DE PONTOS NECESSÁRIOS CONFORME O QUE PRETENDE AUMENTAR, ELE PODE GASTAR E AUMENTAR UM ATRIBUTO (AUMENTANDO TAMBÉM SAÚDE, POSTURA E VONTADE), APRENDER UMA NOVA PERÍCIA OU UM NOVO FEITIÇO. A QUANTIDADE DE PONTOS A SEREM GASTOS SÃO:

5

GASTANDO EXPERIÊNCIA		
+ 1 ATRIBUTO	NOVA PERÍCIA	NOVA QUALIDADE
20 PONTOS DE EXPERIÊNCIA.	15 PONTOS DE EXPERIÊNCIA.	25 PONTOS DE EXPERIÊNCIA.

APÓS REUNIR 20 PONTOS DE EXPERIÊNCIA, EDU QUER DEIXAR SEU SOBREVIVENTE BRIAN MAIS PODEROSO. PARA ISTO, EDU TEM AS SEGUINTES OPÇÕES: AUMENTAR UM ATRIBUTO EM 1 PONTO GASTANDO 20 PONTOS DE EXPERIÊNCIA; APRENDER UMA NOVA PERÍCIA, GASTANDO 15 PONTOS DE EXPERIÊNCIA (E GUARDANDO 5 PONTOS PARA GASTAR DEPOIS).

COMO OUTROS RPGS, VOCÊ PODE JOGAR FALLOUT POR QUANTO TEMPO QUISER, REVELANDO AOS POUCOS OS DESTROÇOS DO CENÁRIO QUE VOCÊ CRIOU E ATÉ MESMO SE MUDAR PARA OUTRA LOCALIDADE. O ÚNICO FIM REAL É A MORTE DE SEU SOBREVIVENTE, MAS MESMO ESTE FIM DURA APENAS O TEMPO PARA FAZER OUTRO SOBREVIVENTE! DURANTE SUAS ANDANÇAS, VOCÊ É SURPREENDIDO POR SITUAÇÕES QUE INICIAM AVENTURAS! VEJA NO CAPÍTULO: AVENTURAS!

3 REGRAS

O SISTEMA DE TESTES EM FALLOUT SOLO SE BASEIA PRINCIPALMENTE NA ROLAGEM DE UM DADO DE DEZ FACES (1D10) E A SOMA DO VALOR DO ATRIBUTO, DA PERÍCIA TESTADOS E DE EVENTUAIS BÔNUS DADOS POR UMA QUALIDADE, BUSCANDO OBTER O MAIOR VALOR POSSÍVEL.

EM ALGUNS CASOS, COMO UM CONFRONTO CONTRA VÁRIOS ADVERSÁRIOS, UMA ARMADILHA DESAFIADORA OU UM TERRITÓRIO MUITO PERIGOSO, ESTE TESTE CONFRONTA UM PERIGO, QUE SIMBOLIZA QUE ALGO MAIS DIFÍCIL QUE O NORMAL ESTÁ ACONTECENDO. SEMPRE QUE HOUVER UM PERIGO NO TESTE, ESTA SERÁ A NOVA DIFICULDADE.

SE A SOMATÓRIA DO DADO ROLADO COM O ATRIBUTO, O BÔNUS DA PERÍCIA (CASO SE APLIQUE) E ALGUM EVENTUAL BÔNUS DADO POR UMA QUALIDADE FOR MAIOR OU IGUAL A 10 OU O VALOR DO PERIGO, O TESTE FOI BEM SUCEDIDO:

ATRIBUTO + PERÍCIA + VANTAGEM +1D10 > 10 OU PERIGO

VALORES SUPERIORES A DIFICULDADE 10/PERIGO CONCEDEM BÔNUS NO EFEITO DAS ROLAGENS, CHAMADOS DE BÔNUS DE PODER. SEGUEM ALGUNS EXEMPLOS:

- ROLAGENS MAIORES DO QUE 10/PERIGO EM ATAQUES REPRESENTAM EXCELENTES ATAQUES, QUE CAUSAM MAIS DANO QUE O NORMAL. ASSIM, PEGUE O BÔNUS DE PODER E SOME AO DANO DO GOLPE/ARMA.

BRIAN AVANÇA CONTRA UMA BARATA RADIOATIVA E O ATACA COM SEU BASTÃO. AO TESTAR SEU ATRIBUTO CORPO 4, SOMADO COM SUA PERÍCIA COMBATE CORPORAL (QUE CONCEDE +2 NO TESTE) E SUA QUALIDADE HOMEM DE ARMAS (QUE TAMBÉM CONCEDE +2 NO TESTE), ELE ROLA 1D10 E OBTÉM 9, TOTALIZANDO 17 (7 PONTOS ACIMA DO "10" NECESSÁRIO, VISTO QUE A BARATA NÃO APRESENTA UM VALOR DE PERIGO SUPERIOR).

DESTA FORMA, ELE CAUSA 13 DE DANO NA SAÚDE DO GUARDA (4 DE DANO DO ATRIBUTO CORPO SOMADO COM 2 DA ARMA E 7 DE BÔNUS DE PODER).

- ROLAGENS MAIORES DO QUE 10/PERIGO EM AÇÕES SOCIAIS REPRESENTAM DANO OU GANHO NA POSTURA DO ALVO. ASSIM, PEGUE O BÔNUS DE PODER E SOME AO ATRIBUTO ESPÍRITO NO MOMENTO DO CÁLCULO.

TANDY QUER TIRAR INFORMAÇÕES SOBRE A LOCALIZAÇÃO DE UM IMPORTANTE ITEM COM UM ESPERTO MERCADOR. PARA TANTO, DECIDE LUDIBRIAR O HOMEM PARA OBTER A INFORMAÇÃO QUE PRECISA. AO TESTAR SEU ATRIBUTO ESPÍRITO 3, SOMADO COM SUA PERÍCIA MANIPULAÇÃO (QUE CONCEDE +2 NO TESTE), ELE ROLA 1D10 E OBTÉM 9, TOTALIZANDO 14. MAS A FICHA DO MERCADOR NO CAPÍTULO ADVERSÁRIOS INDICA QUE QUALQUER INTERAÇÃO SOCIAL COM ELE TEM PERIGO 12, DADA SUA ESPERTEZA EM NEGOCIAR. DESTA FORMA, O BÔNUS DE PODER SERÁ IGUAL A 2 (RESULTADO 14 - PERIGO 12).

MESMO COM O PERIGO, O TOTAL DA ROLAGEM AINDA GERA UM BÔNUS DE PODER IGUAL A 2 E QUE, SOMADO AO VALOR DO ESPÍRITO 3 DE TANDY, REPRESENTA QUE ELA REDUZ A POSTURA DO MERCADOR EM 5 PONTOS (3 DO ATRIBUTO ESPÍRITO E 2 DO BÔNUS DE PODER).

- ROLAGENS MAIORES DO QUE 10/PERIGO EM TESTES MENTAIS CONCEDEM BÔNUS EM TESTES FUTUROS SOBRE O MESMO ASSUNTO. CADA BÔNUS DE PODER CONCEDE +1 DE BÔNUS.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

POR DIVERSOS MOTIVOS, UM SOBREVIVENTE PODE REALIZAR SEUS TESTES COM VANTAGENS E DESVANTAGENS. UM PONTO COM VISTA PRIVILEGIADO PODEM CONCEDER VANTAGEM AO SOBREVIVENTE QUE DISPARE, ENQUANTO UM BECO ESCURO PODE DIFICULTAR QUE ELE ENCONTRE UMA PISTA.

AS VANTAGENS E DESVANTAGENS EM FALLOUT SOLO 10 SÃO REPRESENTADOS PELA ROLAGEM DE DOIS DADOS DE 10 FACES AO INVÉS DE APENAS UM, FUNCIONANDO DA SEGUINTE FORMA:

- CASO VOCÊ TENHA VANTAGEM EM UM TESTE, ROLE 2D10 E PEGUE O MAIOR RESULTADO.
- CASO VOCÊ TENHA DESVANTAGEM EM UM TESTE, ROLE 2D10 E PEGUE O MENOR RESULTADO.

PERIGO

EXISTEM SITUAÇÕES DURANTE AS PARTIDAS QUE COLOCAM OS PERSONAGENS EM RISCOS MAIORES QUE OS NORMAIS, QUE DIFICULTARÃO SEUS SUCESSO E O PROSSEGUIMENTO DE SUA AVENTURA. ESTAS SITUAÇÕES SÃO REPRESENTADAS PELA REGRA DE PERIGO. SIMBOLIZADA PELO SIMBOLO AO LADO. O PERIGO REPRESENTA TUDO AQUILO QUE, NATURALMENTE, DIFICULTARÁ A VIDA DO SOBREVIVENTE. DIFERENTE DAS DESVANTAGENS QUE ACONTECEM DE FORMA CASUAL, O PERIGO SEMPRE SERÁ APLICADO EM ROLAGENS CONTRA AS SITUAÇÕES CRÍTICAS.

EXISTEM 3 TIPOS DE PERIGOS:

- **ADVERSÁRIOS:** ALGUNS ADVERSÁRIOS ENCONTRADOS SÃO BASTANTE PERIGOSOS, SEJAM EM TODOS OS ASPECTOS DE SUA EXISTÊNCIA (COMO O DESTROÇADOR MÍTICO) OU EM UM ASPECTO EXCLUSIVO (COMO OS MERCADORES, CUJA ESPERTEZA EM NEGOCIAÇÕES SEMPRE IMPÕEM UM PERIGO 12 EM QUALQUER INTERAÇÃO SOCIAL). LUTAR CONTRA MAIS DE UM ADVERSÁRIO AO MESMO TEMPO TAMBÉM IMPÕE RISCOS MAIORES (VEJA NO CAPÍTULO COMBATE, REAÇÃO E FUGA).

- **ARMADILHAS:** ALGUMAS ARMADILHAS SÃO TÃO MORTAIS QUE IMPÕEM PERIGOS AOS TESTES PARA RESISTIR AOS SEUS EFEITOS. ASSIM, QUANDO A ARMADILHA FOR ATIVADA CONTRA O SOBREVIVENTE, SEU TESTE PARA RESISTIR AO SEU EFEITO DEVERÁ LEVAR EM CONSIDERAÇÃO O VALOR DO PERIGO POSTO.

PERIGOS NATURAIS: VIAGENS LONGAS POR TERRITÓRIOS INÓSPITOS, TORMENTOS NATURAIS COMO TEMPESTADES RADIOATIVAS E ATÉ MESMO A RARIDADE DE ALGUM ITEM OU LOCAL ESTABELECEM PERIGOS DIRETAMENTE LIGADOS AOS TESTES REALIZADOS. COMO EXEMPLO, TENTAR RECUPERAR O GECK EM UMA ÁREA COMPLETAMENTE IRRADIADA SEMPRE OFERECE UM PERIGO 13 ÀQUELES QUE BUSCAREM SEM PROTEÇÃO NENHUMA.

EXISTEM CASOS EM QUE DIFERENTES PERIGOS PODEM INCIDIR AO MESMO TEMPO. POR EXEMPLO, O SOBREVIVENTE PODE ENFRENTAR UM PERIGOSO CAPITÃO PIRATA E VÁRIOS OUTROS PIRATAS NO CONVÉS DE UM NAVIO, ENQUANTO IRROMPE UMA PERIGOSA TEMPESTADE. NESTE CASO, DEVE-SE SEGUIR A SEGUINTE REGRA:

PERIGO TOTAL = MAIOR PERIGO + 1 POR RISCO EXTRA

MAS TUDO TEM UM LIMITE: POR PIOR QUE SEJA UM PERIGO, A PERSEVERANÇA HUMANA É ALGO INCRÍVEL, QUE PERMITE QUE EXISTA UMA CHANCE DE SUCESSO POR PIOR QUE SEJA A SITUAÇÃO. DESTA FORMA, O PERIGO TOTAL NUNCA PODERÁ SER MAIOR QUE 15.

COMBATE, REAÇÃO E FUGA

O SISTEMA DE COMBATE É BEM SEMELHANTE AO SISTEMA BÁSICO, MAS COM UMA PEQUENA DIFERENÇA: A REAÇÃO DO ADVERSÁRIO.

TODO ADVERSÁRIO DESCRITO NO CAPÍTULO ADVERSÁRIOS POSSUI, ALÉM DE SEUS VALORES DE SAÚDE, POSTURA E VONTADE, HABILIDADES PASSIVAS E REAÇÕES QUE REALIZARÃO TODA RODADA, CASO NÃO SEJAM IMPEDIDOS OU DERROTADOS. AS REAÇÕES SÃO AS MAIS DIVERSAS E DÃO COR AO COMBATE, PODENDO SER ALEATÓRIAS (SELECIONADAS ATRAVÉS DE UMA ROLAGEM DE DADO) OU SIMPLESMENTE SEREM ATIVADAS CASO O SOBREVIVENTE INTERAJA COM ESTE PERSONAGEM DE UMA FORMA ESPECÍFICA.

AS REAÇÕES SÃO ATIVADAS APÓS A AÇÃO DO SOBREVIVENTE, QUE PODERÁ RESISTIR NA FORMA ESTABELECIDA NA DESCRIÇÃO DA REAÇÃO. CASO O TESTE DO SOBREVIVENTE SEJA BEM OU MAL SUCEDIDO, BASTA APLICAR O RESULTADO DA REAÇÃO.

LEMBRANDO QUE TODOS OS ADVERSÁRIOS QUE POSSUÍREM EM SUAS FICHAS A QUALIDADE PERIGO GERAM UMA DIFICULDADE EXTRA AOS PERSONAGENS, DEVENDO ESTE VALOR SER UTILIZADO EM TODAS AS ROLAGENS FEITAS CONTRA AQUELE ADVERSÁRIO.

BRIAN GOLPEOU UM PODEROSO LÍDER SAQUEADOR, MAS NÃO FOI CAPAZ DE DERRUBÁ-LO. COMO O ADVERSÁRIO NÃO CAIU, ELE REALIZA AUTOMATICAMENTE A REAÇÃO GOLPE SELVAGEM. NA DESCRIÇÃO DA REAÇÃO (VEJA NO CAPÍTULO ADVERSÁRIOS) INFORMA QUE O SOBREVIVENTE DEVE SER BEM SUCEDIDO EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), CASO CONTRÁRIO SOFRERÁ 6 PONTOS DE DANO NA SUA SAÚDE. BRIAN TESTA ENTÃO SUA DEFESA E CONSEGUE UM SUCESSO, EVITANDO O GOLPE DO ADVERSÁRIO.

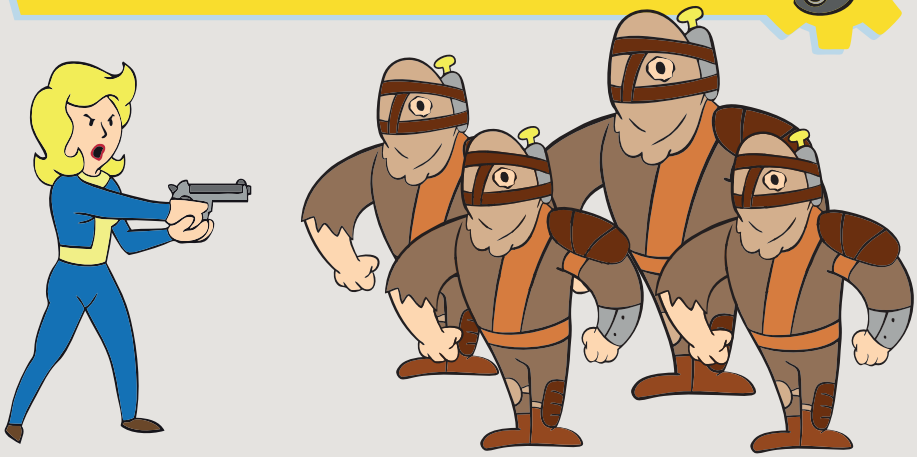
CASO SEU SOBREVIVENTE ESTEJA INTERAGINDO COM DOIS OU MAIS ADVERSÁRIOS AS COISAS COMEÇAM A COMPLICAR, POIS SE APLICAM DUAS SITUAÇÕES:

PERIGO DOS ADVERSÁRIOS: AO SER ATACADO POR DOIS OU MAIS ADVERSÁRIO, O PERIGO A SER DESCONTADO EM TODOS OS TESTES OBEDECERÁ A SEGUINTE FÓRMULA:

PERIGO DOS ADVERSÁRIOS = PERIGO DO MAIOR ADVERSÁRIO + 1 POR CADA ADVERSÁRIO EXTRA

DOIS GUARDAS CERCAM BRIAN E SE PREPARAM PARA ATACÁ-LO. NAS FICHAS DOS GUARDAS, INFORMA QUE O PERIGO DE CADA UM DELES É 10, MAS COMO ESTÃO ATACANDO JUNTOS, O PERIGO DO COMBATE SERÁ 11 (10 DO PERIGO DO MAIOR ADVERSÁRIO + 1 POR UM ADVERSÁRIO EXTRA).

UM LÍDER SAQUEADOR (PERIGO 12) COM TRÊS SAQUEADORES MENORES PARA ATACAR TANDY. COMO ESTÃO ATACANDO JUNTOS, O PERIGO DO COMBATE SERÁ 15 (PERIGO 12 DO MAIOR ADVERSÁRIO + 3 PELOS ADVERSÁRIOS EXTRAS).



ARMAS, ARMADURAS E DANOS DIVERSOS

SEU SOBREVIVENTE CONSEGUE CARREGAR UMA SÉRIE DE ARMAS E EQUIPAMENTOS QUE SERVEM PARA INFLIGIR FERIMENTOS E RESISTIR AO DANO CAUSADO POR SEUS ADVERSÁRIOS, CONFORME A LISTA APRESENTADA NO CAPÍTULO EQUIPAMENTOS.

DANO: SEMPRE QUE SEU SOBREVIVENTE REALIZAR UM ATAQUE BEM SUCEDIDO A UM ADVERSÁRIO, ELE CAUSARÁ UMA QUANTIDADE DE DANO CONFORME A ARMA OU ATAQUE QUE REALIZAR, SOMADO AO BÔNUS DE PODER.

CASO BRIAN ATAQUE COM AS MÃOS LIMPAS, ELE CAUSARÁ 4 DE DANO (VALOR DO ATRIBUTO CORPO). SE PREFERIR USAR SUA BASTÃO, CAUSARÁ 6 DE DANO (VALOR DO ATRIBUTO CORPO +2). MAS SE ESTIVER ARMADO COM UM RIFLE, CAUSARÁ 7 DE DANO (VALOR DO ATRIBUTO CORPO +3) EM SEUS ADVERSÁRIOS A CADA DISPARO.

RESISTÊNCIA A DANO: ENQUANTO AS ARMAS CAUSAM DANO, AS ARMADURAS E ESCUDOS RESISTEM A ELE. SEMPRE QUE UM ADVERSÁRIO FOR BEM SUCEDIDO EM UMA REAÇÃO CONTRA SEU SOBREVIVENTE, DESCONTE DO DANO A RESISTÊNCIA DE SUA ARMADURA, ESCUDO E QUALQUER OUTRA FONTE QUE CONCEDA ESTA VANTAGEM.

BRIAN FOI ATACADO PELO LÍDER SAQUEADOR COM SUA REAÇÃO GOLPE SELVAGEM E NÃO CONSEGUIU SE DEFENDER, FAZENDO COM QUE ELE SOFRA 6 PONTOS DE DANO EM SUA SAÚDE.
MAS BRIAN ESTÁ VESTIDO COM UMA ARMADURA T-51B (RESISTÊNCIA 5), FAZENDO COM QUE O DANO CAUSADO PELO PICTO SEJA REDUZIDO PARA 1 PONTOS (6 DE DANO - 5 DA ARMADURA).

POR FIM, ALÉM DE ARMAS E ARMADURAS, VOCÊ PODE ACABAR SOFRENDO ALGUM TIPO DE DANO ADVINDO DAS MAIS DIVERSAS FONTES, COMO QUEDAS, VENENOS, FOGO OU EXPLOSIVOS. SEGUE ABAIXO O DANO CAUSADO POR ESTAS FONTES DIVERSAS:

6

DANOS DIVERSOS	
FONTE DO DANO	DANO
QUEDA	ALTURA DA QUEDA – 3
FOGO E ÁCIDO*	3 (PEQUENA EXPOSIÇÃO) A 10 (GRANDE EXPOSIÇÃO)
VENENO E EXPLOSIVOS	2 (FRACOS) A 8 (FORTES)
RADIAÇÃO*	1 (PEQUENA EXPOSIÇÃO), 3 (MÉDIA EXPOSIÇÃO) E 5 (GRANDE EXPOSIÇÃO)

* CASO SEU SOBREVIVENTE FIQUE EXPOSTO A ESTA FONTE DE DANO POR UM PERÍODO EXTENSO, CONTINUE APLICANDO O DANO ATÉ QUE ELE SEJA EVITADO DE ALGUMA FORMA.

FOME E RADIAÇÃO - O PERIGO INVISÍVEL

OS FERIMENTOS CAUSADOS NÃO SÃO OS ÚNICOS PERIGOS A VIDA DOS PERSONAGENS, POIS PRIVAÇÕES E A RADIAÇÃO DO MUNDO PODEM SER TÃO MORTAIS COMO AS GARRAS DE UM DESTROÇADOR.
CADA SOBREVIVENTE PRECISA CONSUMIR UMA UNIDADE DE ALIMENTO (NO SISTEMA, SERÁ A REPRESENTAÇÃO DE ÁGUA E COMIDA) POR DIA. CASO NÃO CONSIGA, ELE RECEBERÁ UM MARCADOR DE FOME, OCASIONANDO OS RESULTADOS ABAIXO:

- CASO O NÚMERO DE MARCADORES DE FOME CHEGUE AO VALOR CRÍTICO (QUE SERÁ SEMPRE IGUAL AO VALOR DO ATRIBUTO CORPO), ELE PASSARÁ A RECEBER DESVANTAGEM EM TODOS OS TESTES QUE FIZER.
- CASO O NÚMERO DE MARCADORES CHEGUE AO VALOR MÁXIMO (QUE SERÁ SEMPRE IGUAL AO VALOR DA SAÚDE DO SOBREVIVENTE), ELE MORRERÁ.

CONSUMIR ALIMENTO SUSPENDE O GANHO DE MARCADORES DE FOME, ENQUANTO CONSUMIR UNIDADES EXTRAS DE ALIMENTO FAZ VOCÊ PERDER OS MARCADORES QUE TENHA RECEBIDO.

E NÃO É SÓ A FOME QUE PODE MATAR O SOBREVIVENTE: A RADIAÇÃO É O PERIGO INVISÍVEL, TE DESTRUÍNDO AOS POUCOS. SEMPRE QUE UM SOBREVIVENTE ENCONTRAR LOCAIS IRADIADOS, ELE DEVERÁ FAZER UM TESTE DE MENTE (SOBREVIVÊNCIA). CASO FALHE, ELE RECEBERÁ UMA QUANTIDADE DE RADIAÇÃO CONFORME O EVENTO/ENCONTRO (LEVE 1 RAD, MÉDO 3 RADS E ALTO 5 RADS), OCASIONANDO OS RESULTADOS ABAIXO:

- CASO O NÚMERO DE MARCADORES CHEGUE AO VALOR CRÍTICO (QUE SERÁ SEMPRE IGUAL AO VALOR DO ATRIBUTO MENTE DO SOBREVIVENTE), ELE PASSARÁ A RECEBER DESVANTAGEM EM TODOS OS TESTES QUE FIZER, ATÉ QUE CONSIGA RETIRAR OS MARCADORES EXCEDENTES.
- CASO O NÚMERO DE MARCADORES CHEGUE AO VALOR MÁXIMO (QUE SERÁ SEMPRE IGUAL AO VALOR DA VONTADE DO SOBREVIVENTE), ELE SERÁ CONSUMIDO PELA RADIAÇÃO E MORRERÁ.

ALGUNS MEDICAMENTOS RETIRAM MARCADORES DE RADIAÇÃO, DA MESMA FORMA QUE TRATAMENTOS DE ESPECIALISTAS, COMO O RADAWAY E RAD-X. UM SOBREVIVENTE PODE, UMA VEZ POR DIA POR ALVO, TESTAR MENTE (MEDICINA) E, EM CASO DE SUCESSO, RETIRAR UM MARCADOR DE RADIAÇÃO DE OUTRO SOBREVIVENTE. TESTES QUE OBTENHAM BÔNUS DE PODER RETIRAM MARCADORES EXTRAS, TORNANDO ESTE TIPO DE TRATAMENTO BASTANTE EFICAZ PARA CUIDAR DE PESSOAS QUE ESTEJAM A PONTO DE MORRER POR RADIAÇÃO!

Radiação pode acabar com a festa!
Se proteja com Rad-X!

RECOMPENSAS E TESOUROS ACHADOS POR AÍ

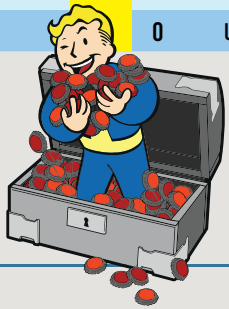
DURANTE SUA EXPLORAÇÃO, EXISTEM DIVERSAS CHANCES DE VOCÊ SE DEPARAR COM ALGUM TIPO DE TESOURO DO MAIS DIVERSO: DESDE SACOS COM TAMPAS, PASSANDO POR ACHADOS DE VALOR INCRÍVEL E ITENS DIVERSOS.

SEMPRE QUE SEU SOBREVIVENTE ENCONTRAR UM TESOURO, SEJAM DURANTE EVENTOS CORRIQUEIROS OU AVENTURAS, VOCÊ DEVE ROLAR 2D10 NA TABELA ABAIXO PARA SORTEAR AQUILO QUE VOCÊ ENCONTROU:

7

TESOUROS E ACHADOS

		TESOUROS			TESOUROS
1-3	1	TRAPOS + 4 MUNIÇÕES LEVES	7-9	1	1 REVISTA + 1 STIMPAK
	2	10 TAMPAS + 1D10 PEÇAS		2	CAIXA COM 50 TAMPAS
	3	ARMADURA (RES 1) + 4 COMIDA		3	ARMA PEQUENA (CORPO +1)
	4	50 TAMPAS + 3 MUNIÇÕES LEVE		4	30 TAMPAS + 1 GRANADA
	5	CAPACETE (RES 1) + 1 STIMPAK		5	ARMADURA (RESIS 2) + RIFLE (C+2)
	6	100 TAMPAS + 1 MUNIÇÃO LEVE		6	50 TAMPAS + 1 MUNIÇÃO PESADA
	7	2 STIMPAX + 1 QUÍMICO		7	ESCOPETA (CORPO +3)
	8	KIT MÉDICO + 1D10 RECUROS ESPECIAIS		8	2 STIMPAKS + KIT MÉDICO
	9	2 REVISTAS + 1D10 RECUROS ESPECIAIS		9	CAPACETE (RES 1) + RIFLE (C+3)
	0	ARMA BRANCA (C+1) + 1 MUNIÇÃO MÉDIA		0	2 QUÍMICOS + 2 MINIÇÕES MÉDIAS
4-6	1	ARMADURA (RES 3) + 1 MUNIÇÃO PESADA	0	1	1 MUNIÇÃO PESADA + KIT MÉDICO
	2	150 TAMPAS + 2 STIMPAKS		2	200 TAMPAS + 1D10 PEÇAS
	3	STEALTH BOY + 1 QUÍMICO + 1 COMIDA		3	ARMA ENERGÉTICA (C+3) + 2 STIMPAKS
	4	70 TAMPAS + 2 MUNIÇÕES PESADAS		4	120 TAMPAS + 3 MUNIÇÕES MÉDIAS
	5	ARMA BRANCA (C+3) + 1 STIMPAK		5	FATMAN + 2 MUNIÇÕES PESADAS
	6	3 MUNIÇÃO LEVE + 2 MUNIÇÕES MÉDIAS		6	5 STIMPAKS + 5 QUÍMICOS
	7	1 REVISTA E 1 QUÍMICO		7	RIFLE GAUSS + 4 MUNIÇÕES MÉDIAS
	8	15 TAMPAS + 4 STIMPAKS		8	SHISKABAB + 200 TAMPAS
	9	ARMA ENERGÉTICA (C+3) + 1D10 COMIDA		9	10 STIMPAKS + 10 RECUROS ESPECIAIS
	0	1 REVISTA + 2 STIMPAKS		0	UM BONECO VAULT BOY (+1 ATRIBUTO)



4 JOGANDO

COM OS SOBREVIVENTES PRONTOS E AS REGRAS APRENDIDAS, É HORA DE INICIAR O JOGO EM FALLOUT.
O PRIMEIRO PASSO É ESCOLHER ONDE COMEÇAR SUAS AVENTURAS, É SÓ INICIAR JOGANDO NA TABELA ABAIXO.
ASSIM VOCÊ COMEÇA NO LOCAL DO CENÁRIO E COMEÇA SUA JORNADA.
CASO HAJA UM SUPERVISOR CONDUZINDO O JOGO, A ESCOLHA DO LOCAL DE INÍCIO SERÁ FEITA POR ELE.

8

INICIANDO A JORNADA

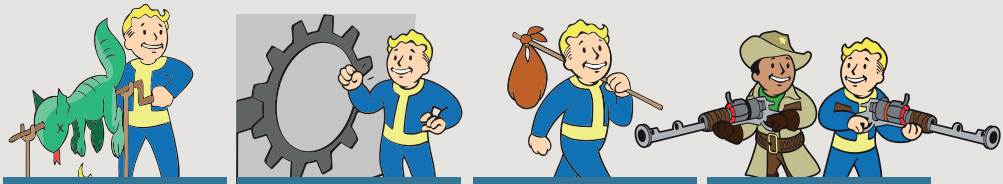
D10	DANO
1-2	RUÍNAS DO QUE UM DIA FOI UMA CIDADE PEQUENA. VOCÊ COMEÇA EM UM QUARTO VELHO.
3-4	ÁREA INDUSTRIAL, VOCÊ SE ENCONTRA EM UMA FÁBRICA VELHA.
5-6	LITORAL. POR QUE NÃO APROVEITAR O MAR NESSE MUNDO DESTRUÍDO?
7-8	SUBTERRÂNEO. O IMPORTANTE É SE PROTEGER, MESMO QUE SEJA NO ESGOTO...
9-0	DESERTO. NO MEIO DO CAMINHO, PRÓXIMO A UMA RODOVIA, VOCÊ DESCANSA.

ESCOLHIDO O LOCAL DE INÍCIO, OS JOGADORES REALIZARÃO OS SEGUINTES PASSOS ABAIXO:

- **1 -** ESCOLHA UMA AÇÃO A REALIZAR;
- **2 -** ROLE UM EVENTO NA TABELA DO SETOR ESPECÍFICO;
- **3 -** APÓS O EVENTO, CASO QUEIRA CONTINUAR NO SETOR, ROLE 1D10: UM RESULTADO 1 OU 2 SIGNIFICA UM ENCONTRO VIOLENTO (TABELA 15), ENQUANTO 3-0 SIGNIFICA QUE AS COISAS ESTÃO TRANQUILAS.
- **4 -** REPITA OS PASSOS 1, 2 E 3 QUANTAS VEZES QUISER.

EXEMPLOS DE AÇÕES - O QUE FAZER?

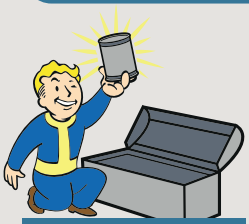
AO ENTRAR EM UM SETOR, VOCÊ PODE FAZER O QUE DESEJAR. COMO EXEMPLOS, DAREMOS AQUI ALGUMAS AÇÕES BÁSICAS E O TEMPO QUE LEVARÁ PARA REALIZAR CADA UMA:



CAÇAR ALIMENTO (TEMPO CONFORME SETOR):	PROCURAR NOVO REFÚGIO (5 HORAS):	PROCURAR ABRIGO TEMPORÁRIO (30 MIN):	ENCONTRAR OUTRO SOBREVIVENTE (TEMPO CONFORME SETOR):
TESTE MENTE (SOBREVIVÊNCIA). EM CASO DE SUCESSO, VOCÊ ENCONTRA 1D10 UNIDADES DE ALIMENTO DE ALGUMA FONTE.	TESTE MENTE (INVESTIGAÇÃO). EM CASO DE SUCESSO, VOCÊ ESTABELECE UM NOVO REFÚGIO NO CENÁRIO (CONSTRUÍDO COMO O PRIMEIRO), SEM OBRIGAÇÃO DE DESCARTAR AS MORADAS ANTERIORES.	TESTE MENTE (INVESTIGAÇÃO). EM CASO DE SUCESSO, VOCÊ ENCONTRA UM LOCAL SEGURO (CONSIDERE UM REFÚGIO COM RESISTÊNCIA 30 E UMA PASSAGEM SECRETA).	TESTE MENTE (INVESTIGAÇÃO). EM CASO DE SUCESSO, CRIE UM NOVO SOBREVIVENTE UTILIZANDO AS REGRAS DE CRIAÇÃO DO COMEÇO DESTE LIVRO.

DEVIDO A DEVASTAÇÃO DA GUERRA NUCLEAR, RECOMENDA-SE QUE O NÚMERO DE SOBREVIVENTES DO CENÁRIO (INCLUINDO OS JOGADORES) OBEDEÇA A SEGUINTE FÓRMULA:

SOBREVIVENTES = 2 X SETORES DO CENÁRIO



CONSEGUIR ITEM ESPECÍFICO (TEMPO VARIÁVEL):

CASO QUEIRA ENCONTRAR ITEM ESPECÍFICO, FAZ SE NECESSÁRIO SER BEM SUCEDIDO EM UM TESTE DE MENTE (INVESTIGAÇÃO) E GASTAR O TEMPO NECESSÁRIO CONFORME AS TABELAS 14, 16, 17 E 18.

CONSEGUIR ITEM ALEATÓRIO (1 HORA):

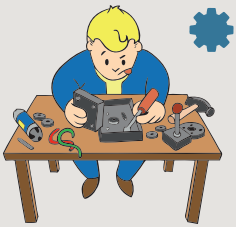
CASO ESTEJA BUSCANDO ALEATORIAMENTE POR UMA ARMA, EQUIPAMENTO OU ITEM, FAÇA UMA ROLAGEM NA TABELA 13. TOME CUIDADO, POIS VOCÊ PODE ACABAR ENCONTRANDO UM ADVERSÁRIO PERIGOSO PELA FRENTE!

INTERAGIR COM ALGUEM (30 MINUTOS):

VOCÊ CONSEGUE CONVERSAR COM QUALQUER PESSOA CONHECIDO POR VOCÊ. UTILIZE O ORÁCULO PARA RESOLVER ESTA CONVERSA OU, EM CASO ENVOLVAM TESTES DE POSTURA, ROLE NA TABELA 21.

CONSTRUIR OU MELHORAR ITENS (TEMPO VARIÁVEL):

COM OS RECURSOS, VOCÊ CONSEGUE MODIFICAR DIVERSOS ITENS EM UMA OFICINA NO SEU REFÚGIO. VOCÊ PRECISARÁ REALIZAR UM TESTE BEM SUCEDIDO DO ATRIBUTO + PERÍCIA CONFORME O ITEM TRABALHADO



MODFICAR E CONSTRUIR ITENS: VOCÊ TAMBÉM GASTARÁ O TEMPO E OS RECURSOS NECESSÁRIOS CONFORME O CAPÍTULO CONSTRUIR OU MELHORAR ITENS. ESTA AÇÃO PERMITIRÁ A VOCÊ CUSTOMIZAR QUASE TODO TIPO DE ARMA, ARMADURA, EQUIPAMENTO, VEÍCULO E ATÉ MESMO AUMENTAR E IMPLANTAR MELHORIAS NO SEU REFÚGIO. MAS FIQUE ATENTO, POIS A DIFICULDADE EM OBTER OS RECURSOS NECESSÁRIOS E OS RISCOS EM CHAMAR A ATENÇÃO DE ADVERSÁRIOS QUE ESTEJAM RONDANDO AS PROXIMIDADES DE SUA LOCALIZAÇÃO SEMPRE SERÃO MUITO GRANDES!

9

TEMPO PARA REALIZAÇÃO DE AÇÕES

AÇÃO	ESCOMBROS E LITORAL	SUBTERRÂNEO, RUÍNAS E DESERTO
CAÇAR ALIMENTO	1 HORAS	2 HORA
ENCONTRAR SOBREVIVENTE	2 HORAS	2 HORAS

CENÁRIO PÓS-NUCLEAR

APÓS CRIAR SEU SOBREVIVENTE E SEU REFÚGIO, É HORA DE MONTAR O CENÁRIO ONDE VOCÊ BUSCARÁ SOBREVIVER. PARA TANTO, BASTA ESCOLHER OS SETORES ABAIXO DESCRITOS E MONTAR SUA CIDADE EM ESCOMBROS DA FORMA QUE QUISER, DEFININDO ONDE SERÁ SEU REFÚGIO POR MEIO DE UM MARCADOR (VOCÊ PODE USAR MINIATURAS PARA MARCAR SEU PROGRESSO).
RECOMENDA-SE QUE HAJA PELO MENOS UM DE CADA SETOR, DE FORMA A PERMITIR MAIOR DIVERSIDADE NA HORA DE JOGAR, POIS CADA UM DELES DISPÕE DE 20 EVENTOS ALEATÓRIOS:

DESERTO: O QUE ERAM ANTES GRANDES PARQUES URBANOS, SÍTIOS, CAMPOS OU FAZENDAS PRÓXIMAS À CIDADE, HOJE SE TORNARAM UM VAZIO DESERTO RADIOATIVO, COM RUAS DESTRUÍDAS, CARROS ABANDONADOS, POSTOS DE GASOLINA. MAS MUITOS MONSTROS RONDAM SEMPRE A ESPREITA.

SUBTERRÂNEO: A DESTRUIÇÃO CAUSADA PELO ATAQUE NUCLEAR CRIOU GRANDES "FERIDAS" NAS CIDADES, DE FORMA A REVELAR REDES DE ESGOTO E GÁS, ESTRUTURAS DE METRO E VÁRIAS OUTRAS CÂMARAS SUBTERRÂNEAS.

RUÍNAS: AS ÁREAS DE INDÚSTRIAS PESADAS CONTINHAM PRODUTOS EXTREMAMENTE INSTÁVEIS, O QUE CAUSOU GRANDES EXPLOSÕES E INCÊNDIOS. AINDA RESTAM RECURSOS UTILIZÁVEIS, BEM COMO LUGARES EXCELENTES PARA SE ESCONDER, MAS AINDA É UMA ÁREA COM GRANDE POTENCIAL PARA PROBLEMAS.

ESCOMBROS: O QUE ERA ANTES A PARTE MAIS DESENVOLVIDA DA CIDADE, HOJE É UM AMONTOADO IMENSO DE PRÉDIOS DESTROÇADOS E RUAS DEVASTADAS. MUITOS RECURSOS SE ESCONDEM EM SEU INTERIOR, MAS ISTO ACABA POR ATRAIR MUITOS OUTROS INTERESSADOS.

LITORAL: AS ÁREAS COSTEIRAS E PRAIAS AONDE HÁ PORTOS ABANDONADOS, BARCOS ENCALHADOS E ALGUMAS CASAS ABANDONADAS. HOJE MUITAS CRIATURAS FAZER DESSES LOCAIS SUA MORADA.

ATENÇÃO!! SEMPRE QUE ENTRAR EU UM NOVO SETOR VOCÊ DEVE JOGAR 1D10 SE O RESULTADO FOR ENTRE 8-0 ESSA NOVA ÁREA CONTÉM UMA ONDA LEVE DE RADIAÇÃO (1 RAD). SE ESTIVER COM PROTEÇÃO VOCÊ NÃO TOMA ESSE DANO. SE VOLTAR NO SETOR, O DANO É O MESMO.

EVENTOS

APÓS REALIZAR SUA PRIMEIRA AÇÃO, É HORA DE ROLAR UM EVENTO ALEATÓRIO NO SETOR ONDE VOCÊ ESTÁ. VOCÊ SÓ PODERÁ REALIZAR NOVAS AÇÕES ASSIM QUE O EVENTO SORTEADO TIVER SIDO RESOLVIDO DE ALGUMA FORMA, SEJA POR UM SUCESSO, APÓS UMA FALHA OU SIMPLESMENTE POR TER SIDO ABANDONADO.

EXISTEM DIVERSOS TIPOS DE EVENTOS, DESDE ENCONTROS E ACONTECIMENTOS BENÉFICOS A PROBLEMAS A SEREM RESOLVIDOS. MANTER UM CONTROLE DOS ACONTECIMENTOS DE CADA UM DOS EVENTOS É INTERESSANTE PARA MONTAR A HISTÓRIA DE SEU SOBREVIVENTE.

VÁRIOS EVENTOS DESCRITOS A SEGUIR SE RELACIONAM COM ACONTECIMENTOS E PERSONAGENS IMPORTANTES, QUE PODERÃO INTERAGIR COM O SOBREVIVENTE DE DIVERSAS FORMAS POSSÍVEIS. O ORÁCULO (PG 57) PERMITE GERAR ESTES ACONTECIMENTOS E PERSONAGENS DE FORMA ALEATÓRIA, AUMENTANDO EM MUITO A DIVERSIDADE DE ENCONTROS QUE VOCÊ TERÁ NO JOGO.

PARA SORTEAR UM EVENTO É SIMPLES: ROLE 2D10, UM PARA A PRIMEIRA E OUTRO PARA A SEGUNDA COLUNA DA TABELA. COMPARE E VEJA NA LINHA EQUIVALENTE O EVENTO QUE OCORRERÁ COM SEU SOBREVIVENTE.

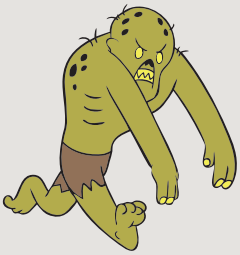
TANDY CHEGA FURTIVAMENTE A UM SETOR DE ESCOMBROS. APÓS SER BEM SUCEDIDO NA AÇÃO DE CAÇAR ALIMENTOS E CONSEGUIR UMA CAIXA DE SUGAR BOMBS, É HORA DE ROLAR O EVENTO DO SETOR.

ANA ENTÃO PEGA 2D10 E ROLA, CONSEGUINDO UM “7” E UM “2”, PARA ENTÃO CONSULTAR A TABELA 07 - EVENTOS NOS ESCOMBROS E ENCONTRAR “UM ADVERSÁRIO TE LOCALIZA E VÊM TE ENFRENTAR. ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO NA TABELA 13 OU FUJA COM UM SUCESSO DE CORPO (ATLETISMO)”.

ANA ENTÃO VAI ATÉ A TABELA 15 - ENCONTROS VIOLENTOS E MAIS UMA VEZ ROLA 2D10, CONSEGUINDO UM “7” E UM “2”, QUE REPRESENTA QUE “UM BANDO DE 5+ CARNIÇAIS PARECE ESTAR SENTINDO SEU RASTRO E TE SEGUINDO.” VÊM EM SEU ENCALÇO.

POR FIM, ELE ROLA 1D10 PARA SABER O NÚMERO DE CARNIÇAIS, CONSEGUINDO UM “6”, QUE SOMADO AO 5 REPRESENTA QUE VOCÊ ENCONTROU 11 CARNIÇAIS.

DECIDINDO QUE NÃO IRÁ FUGIR E DARÁ CABO DAS CRIATURAS MALDITAS, ELA PEGA SEU RIFLE LASER NA MOCHILA E COMEÇA O COMBATE!



DESERTOS

10		VOCÊ...
1-5	1	...É EMBOSCADO POR 2 SAQUEADORES QUERENDO TODOS OS SEUS PERTENCES.
	2	...ENCONTRA O REFÚGIO DE 1D10 SOBREVIVENTES
	3	...SE DEPARA COM ALGUÉM. ROLE UM ENCONTRO NEUTRO NA TABELA 15.
	4	...ACHA UM VELHO CAMINHÃO DE NUKA-COLA ABANDONADO COM CORPOS DE PESSOAS. SE QUISER INVESTIGAR, ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO NA TABELA 16-A.
	5	...DESCOBRE UM DESTROÇADOR (DEATHCLAW) DORMINDO NA ENTRADA DE UMA CAVERNA, HÁ OSSOS PRÓXIMO DELE.
	6	...VÊ ALGO VINDO NA SUA DIREÇÃO, ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO 16-A OU TENTE FUGIR COM UM TESTE DE CORPO (ATLETISMO)
	7	...ENCONTRA UM CORPO MORTO, AO VASCULHAR ENCONTRA UMA NOTA, NELA VOCÊ DESCOBRE QUE HÁ ALGO IMPORTANTE NO SETOR ADJACENTE. ROLE UM ENREDO NA TABELA 18-A
	8	...VASCULHANDO UM VELHO CORVEGA, ENCONTRA RECURSOS NO PORTA MALA. ROLE O QUE ENCONTROU NA TABELA 7
	9	... VÊ ALGO GRANDE ACONTECER. ROLE UM ENREDO NA TABELA 18-A
	0	...SE APROXIMA DE UM CAMINHÃO COM BARRIS COM LIXO ATÔMICO EMANANDO RADIAÇÃO MÉDIA, E HÁ CRIATURAS NO LOCAL, ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO NA TABELA 16-A
		VOCÊ...
6-0	1	...VÊ SAQUEADORES TORTURANDO UM SOBREVIVENTE. FAÇA UM TESTE DE CORPO (SUBTERFÚGIO) OU ELES O VERÃO!
	2	...VE UM PERSONAGEM IMPORTANTE (TABELA 19) CRUZAR SEU CAMINHO.
	3	...SE APROXIMA DE CARROS ABANDONDOS NA RUA. TUDO ESTÁ QUIETO... ATÉ DEMAIS. ROLE MENTE (INVESTIGAÇÃO), CASO SUCESSO VOCÊ DESCOBRE 1D10 MINAS PLANTADAS PROXIMO DOS CARROS. CASO FALHE, SOFRA O DANO DE UMA MINA TERRESTRE.
	4	...SE DEPARA COM UM ADVERSÁRIO ATACANDO OUTRO SOBREVIVENTE. ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO NA TABELA 16-A (VOCÊ NÃO É O ALVO) E ESCOLHA O QUE FAZER.
	5	...ENCONTRA ALGO BEEEM ESTRANHO... ROLE NA TABELA ENCONTROS ESTRANHOS TABELA 17.
	6	...VÊ QUE UM ADVERSÁRIO TE LOCALIZA E VÊM TE ENFRENTAR. ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO NA TABELA 16-A OU FUJA COM UM SUCESSO DE CORPO (ATLETISMO).
	7	...DESCOBRE UM CONJUNTO DE CAVERNAS OCUPADAS POR UM 1D10 ESCORPIÕES RADIOATIVOS.
	8	...ENCONTRA UM GRUPO DE 1D10 CAVALEIROS DA IRMANDADE PATRULHANDO A REGIÃO. FAÇA UM TESTE DE MENTE (MANIPULAÇÃO) OU PERDERÁ TODAS SUAS ARMAS LASER, AO SEREM CONFISCADAS POR ELES.
	9	...ENCONTRA UM CORPO IRRADIADO LEVE COM UM BAÚ VELHO. ROLE O QUE ENCONTROU NA TABELA 7.
	0	...SE DEPARA COM ALGUÉM. ROLE UM ENCONTRO NEUTRO NA TABELA 15.

LITORAIS

11

		VOCÊ...
1-5	1	...TESTA MENTE (INVESTIGAÇÃO). EM CASO DE SUCESSO, VOCÊ ENCONTRA UMA MORADA ABANDONADA QUE, COM PEQUENAS REFORMAS, PODE SE TORNAR UM REFÚGIO.
	2	...VASCULHA UM VELHO BARCO E ENCONTRA UMA BOA FONTE DE RECURSOS. ROLE O QUE ENCONTROU NA TABELA 7.
	3	...VÊ UM ADVERSÁRIO TE LOCALIZAR E VÊM TE ENFRENTAR. ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO NA TABELA 16-A OU FUJA COM UM SUCESSO DE CORPO (ATLETISMO).
	4	...VÊ UM GRUPO DE 1D10 (MÍNIMO 4) MIRELURKS (CRUSTÁCEOS) COMENDO UM CORPO DE UM BRAHMIN COM UM BAÚ. ROLE O QUE ENCONTROU NA TABELA 7.
	5	...UM NINHO DE UMA RAINHA MIRELURK EM MEIO A CORPOS DECOMPOSTOS. ELA PARECE ESTAR DORMINDO...
	6	...DESCOBRE O CORPO DE UM PERSONAGEM IMPORTANTE (TABELA 19) BOIANDO NA ÁGUA, AINDA CARREGANDO UMA MOCHILA (TABELA 7).
	7	...PRESENCIA ALGO MEIO ESTRANHO... ROLE NA TABELA ENCONTROS ESTRANHOS TABELA 17.
	8	...É ENCONTRADO. ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO NA TABELA 16-A OU FUJA COM UM SUCESSO DE CORPO (ATLETISMO).
	9	... VOCÊ VÊ UM BARCO ENCALHADO E MARCAS DE SANGUE SÃO OS ÚNICOS SINAIS DE SEUS OCUPANTES. CASO DESEJE PROCURAR, ROLE 1D10, DE 1-5 ENCONTRARÁ ALGO (TABELA 7), DE 6-0 (ENCONTRO VIOLENTO TABELA 16-A).
	0	...SE DEPARA COM ALGUÉM. ROLE UM ENCONTRO NEUTRO NA TABELA 15.
		VOCÊ...
6-0	1	...É CERCADO POR 2D10 CARNIÇAIS E SÓ CONSEGUIRÁ FUGIR COMBATENDO OU SUCESSO EM UM TESTE DE CORPO (SUBTERFÚGIO).
	2	...SE DEPARA COM ALGUÉM. ROLE UM ENCONTRO NEUTRO NA TABELA 15.
	3	...VÊ UMA CAIXA BOIANDO UM POUCO DISTANTE DA COSTA. SE FOR NADANDO SOFRERÁ 3 PONTOS DE RADIAÇÃO. CHEGANDO A CAIXA ENCONTRE ALGO NA TABELA 7.
	4	...VÊ ALGO GRANDE ACONTECER. ROLE UM DESAFIO NA TABELA 18-C.
	5	...VÊ, EM BAIXO DO PIER, UM CORPO SENTADO, COM A MÃO NA BARRIGA E UM BILHETE NA OUTRA. ALGO IMPORTANTE ESTÁ ACONTECENDO NO SETOR ADJACENTE. ROLE ACONTECIMENTO IMPORTANTE NA TABELA 18-A.
	6	...DESCOBRE SINAIS DO LUGAR ONDE UMA RAINHA MIRELURK COLOCA SEUS OVOS.
	7	...ENCONTRA UMA BOA FONTE DE RECURSOS EM UM CANO DE ESGOTO. ROLE O QUE ENCONTROU NA TABELA 7.
	8	...VÊ UM PERSONAGEM IMPORTANTE (TABELA 19) CRUZAR SEU CAMINHO.
	9	...ENCONTRA O REFÚGIO DE 1D10 SOBREVIVENTES.
	0	...SE DEPARA COM UM ADVERSÁRIO ATACANDO OUTRO SOBREVIVENTE. ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO NA TABELA15 (VOCÊ NÃO É O ALVO) E ESCOLHA O QUE FAZER.

SUBTERRÂNEOS

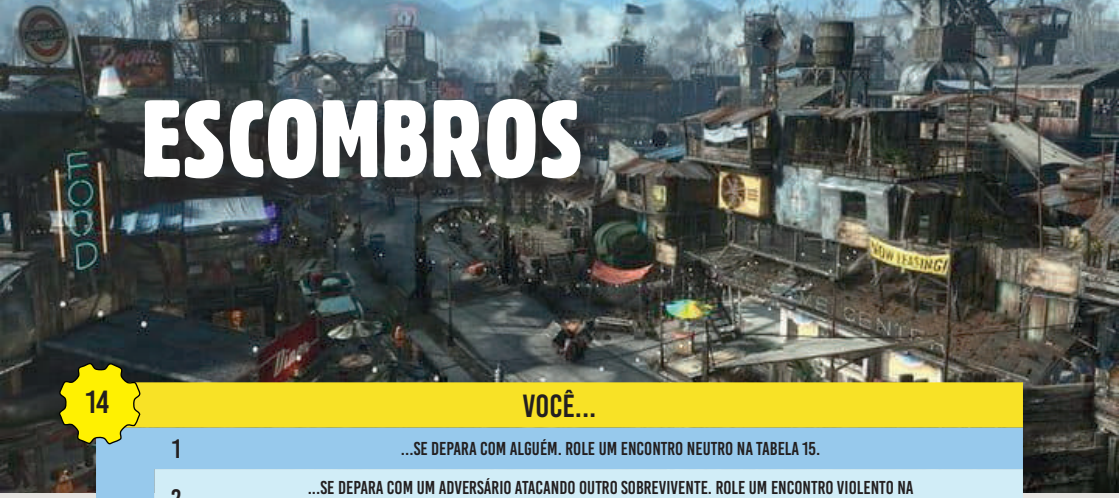
12

		VOCÊ...
1-5	1	...SE DEPARA COM UM ADVERSÁRIO ATACANDO OUTRO SOBREVIVENTE. ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO NA TABELA 16-A (VOCÊ NÃO É O ALVO) E ESCOLHA O QUE FAZER.
	2	...ENCONTRA, ENTERRADO DEBAIXO DE PEDRAS, UMA BOA FONTE DE RECURSOS. ROLE O QUE ENCONTROU NA TABELA 7.
	3	...VÊ UM ADVERSÁRIO QUE VÊM TE ENFRENTAR. ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO NA TABELA 16-A OU FUJA COM UM SUCESSO DE CORPO (ATLETISMO).
	4	...VÊ UMA IMENSA ESTRUTURA METÁLICA DESPENCAR SOBRE VOCÊ. TESTE CORPO (ATLETISMO) E, SE FALHAR, PERCA 1D10 PONTOS DE SAÚDE.
	5	...SE DEPARA COM ALGUÉM. ROLE UM ENCONTRO NEUTRO NA TABELA 15.
	6	... ENCONTRA UM PEQUENO REFÚGIO COM ESTAÇÃO COMPLETA DE COMUNICAÇÃO AINDA EM FUNCIONAMENTO. TESTE MENTE (TECNOLOGIA) E, EM CASO DE SUCESSO, CONSEGUIRÁ UTILIZÁ-LA.
	7	...ENCONTRA UM PERSONAGEM IMPORTANTE (TABELA 19).
	8	.....VÊ UM ADVERSÁRIO QUE VÊM TE ENFRENTAR. ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO NA TABELA 16-A OU FUJA COM UM SUCESSO DE CORPO (ATLETISMO).
	9	... VOCÊ VÊ UM IMENSO GRUPO COM 4D10 CARNIÇAIS VAGANDO ALEATORIAMENTE.
	0	...TESTA MENTE (INVESTIGAÇÃO). EM CASO DE SUCESSO, VOCÊ ENCONTRA UM BANKER ABANDONADO QUE, COM PEQUENAS REFORMAS, PODE SE TORNAR UM REFÚGIO.
		VOCÊ...
6-0	1	...DESCOBRE QUE UMA DESTROÇADOR (DEATHCLAW) ESTÁ USANDO UMA GALERIA COMO NINHO.
	2	...ENCONTRA O REFÚGIO DE 1D10 SOBREVIVENTES.
	3	...ENCONTRA UM TERMINAL, TESTE MENTE (COMPUTAÇÃO). SUCESSO VOCÊ FICA SABENDO QUE ALGO IMPORTANTE ESTÁ ACONTECENDO EM UM SETOR ADJACENTE. ROLE UM ACONTECIMENTO IMPORTANTE NA TABELA 18-A. CASO NÃO, O TERMINAL TRAVA.
	4	...ENCONTRA UM CARRO CAÍDO EM UMA CRATERAS. EM SEU INTERIOR, CORPOS EM DECOMPOSIÇÃO. CASO DESEJE PROCURAR, ENCONTRARÁ DOIS EQUIPAMENTOS (TABELA 16).
	5	... VOCÊ ENCONTRA UMA BOA FONTE DE RECURSOS. ROLE O QUE ENCONTROU NA TABELA 7.
	6	...ENCONTRA RASTROS DE UM GRUPO DE SUPER MUTANTES MORANDO NOS SUBTERRÂNEOS. CASO QUEIRA CAÇÁ-LO, TESTE MENTE (SOBREVIVÊNCIA).
	7	...DESCOBRE ALGO ESTRANHO... ROLE NA TABELA 17 ENCONTROS ESTRANHOS.
	8	...ESCUTA O SOM DE UM RÁDIO. UM GRUPO DE 1D10 SAQUEADORES USA UM VELHO TREM COMO REFÚGIO. TESTE CORPO(SUBTERFÚGIO) OU ELES TE OUVIRÃO CHEGANDO...
	9	...SE DEPARA COM ALGUÉM. ROLE UM ENCONTRO NEUTRO NA TABELA 15.
	0	...VÊ ALGO GRANDE ACONTECER. ROLE UM ACONTECIMENTO IMPORTANTE NA TABELA 18-C.

RUÍNAS

13

		VOCÊ...
1-5	1	..ENCONTRA UM TERMINAL, TESTE MENTE (COMPUTAÇÃO). SUCESSO VOCÊ FICA SABENDO QUE ALGO IMPORTANTE ESTÁ ACONTECENDO EM UM SETOR ADJACENTE. ROLE UM ACONTECIMENTO IMPORTANTE NA TABELA 18-A. CASO NÃO, O TERMINAL TRAVA.
	2	...VÊ UM ADVERSÁRIO QUE VÊM TE ENFRENTAR. ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO NA TABELA 16-A OU FUJA COM UM SUCESSO DE CORPO (ATLETISMO).
	3	...VÊ ALGO GRANDE ACONTECER. ROLE UM ACONTECIMENTO IMPORTANTE NA TABELA 18-C.
	4	...TESTEMUNHA UM GRUPO DE SUPERMUTANTES SE APROXIMANDO DO GALPÃO ONDE SE ESCONDEM SOBREVIVENTES QUE VOCÊ CONHECE.
	5	...ENCONTRA UMA FABRICA DE CORVEGAS SENDO GUARDADA POR UM MR. HANDY, TESTE MENTE(MANIPULAÇÃO) OU ELE O ATACARÁ.
	6	...ENCONTRA ALGO BEM ESTRANHO... ROLE A TABELA 17 DE ENCONTROS ESTRANHOS.
	7	...SE DEPARA COM ALGUÉM. ROLE UM ENCONTRO NEUTRO NA TABELA 15.
	8	...AO ANDAR EM UMA CONSTRUÇÃO EM DESTRUÍDA, PARTE DA ESTRUTURA CAI SOBRE VOCÊ. TESTE CORPO (ATLETISMO) E, SE FALHAR, PERCA 1D10 PONTOS DE SAÚDE.
	9	...ENCONTRA, EM UM ESCRÍTÓRIO DA ROBCO UM COFRE ABERTO E UM FECHADO, TESTE MENTE (SUBTERFÚGIO), EM CASO DE SUCESSO ROLE 2 VEZES NA TABELA 7 PRA SABER O QUE ENCONTROU. CASO FALHE, A TRAVA QUEBRA...
	0	...SE DEPARA COM UM ADVERSÁRIO ATACANDO OUTRO SOBREVIVENTE. ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO NA TABELA 16-A (VOCÊ NÃO É O ALVO) E ESCOLHA O QUE FAZER.
		VOCÊ...
6-0	1	...ENCONTRA UMA BOA FONTE DE RECURSOS. ROLE O QUE ENCONTROU NA TABELA 7.
	2	...VÊ UM PERSONAGEM IMPORTANTE (TABELA 19) CRUZAR SEU CAMINHO.
	3	...ENCONTRA UM IMENSO CONTAINER PARCIALMENTE QUEIMADO. TESTE CORPO (INVESTIGAÇÃO) E, CASO SEJA BEM SUCEDIDO, ENCONTRE ALGO (TABELA 7) NO INTERIOR.
	4	...SE DEPARA COM ALGUÉM. ROLE UM ENCONTRO NEUTRO NA TABELA 15.
	5	...NÃO PERCEBE UM ARMADILHA E UMA EXPLOSÃO ACONTECE PRÓXIMA DE VOCÊ. PARA ESCAPAR, TESTE CORPO (ATLETISMO) OU, EM CASO DE FALHA, SOFRA 1D10 DE DANO DE FOGO.
	6	...ENCONTRA RESTOS DE OSSOS CARBONIZADOS. TESTE MENTE (INVESTIGAÇÃO) E, EM CASO DE SUCESSO, DESCUBRA DE QUE PERSONAGEM IMPORTANTE (TABELA 19) ELES SÃO.
	7	...VÊ UM ADVERSÁRIO VIR TE ENFRENTAR. ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO NA TABELA 16-A OU FUJA COM UM SUCESSO DE CORPO (ATLETISMO).
	8	...OUVE BARULHOS PRÓXIMOS, UM SENTRYBOT VASCULHA A ÁREA. TESTE CORPO(SUBTERFÚGIO) PARA ESCAPAR, OU TENTE HACKEA-LO COM UM TESTE DE MENTE (COMPUTAÇÃO)
	9	... ENCONTRA UM GALPÃO QUE ARMAZENAVA VÁRIOS CORVEGAS E ESTÁ PARCIALMENTE INTACTO. TESTE MENTE (VEÍCULOS) E, EM CASO DE SUCESSO, CONSIGA 2D10 DE METAL E 1D10 RECURSOS ESPECIAIS.
	0	...TESTA MENTE (INVESTIGAÇÃO). COM SUCESSO, VOCÊ ENCONTRA UM GALPÃO ABANDONADO QUE, PODE SE TORNAR UM REFÚGIO.



ESCOMBROS

14

		VOCÊ...
1-5	1	...SE DEPARA COM ALGUÉM. ROLE UM ENCONTRO NEUTRO NA TABELA 15.
	2	...SE DEPARA COM UM ADVERSÁRIO ATACANDO OUTRO SOBREVIVENTE. ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO NA TABELA 16-A (VOCÊ NÃO É O ALVO) E ESCOLHA O QUE FAZER.
	3	...VÊ UM ADVERSÁRIO ATACANDO UM COMERCIANTE. ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO NA TABELA 16-A (VOCÊ NÃO É O ALVO) E ESCOLHA O QUE FAZER.
	4	...ENCONTRA ALGO BEM ESTRANHO... ROLE TA TABELA 17 ENCONTROS ESTRANHOS.
	5	...SABENDO QUE ALGO IMPORTANTE ESTÁ ACONTECENDO EM UM SETOR ADJACENTE. ROLE UM ACONTECIMENTO IMPORTANTE NA TABELA 18-A.
	6	... VÊ UM GRUPO DE 2D10 SAQUEADORES ESTÁ SE PREPARANDO PARA QUEIMAR UM PERSONAGEM IMPORTANTE (TABELA 19) EM UMA IMENSA FOGUEIRA IMPROVISADA COM PNEUS.
	7	...VOCÊ VÊ UM IMENSO SUPER MUTANTE BEHEMOTH USANDO O LAGO DE UMA PRAÇA COMO MORADA.
	8	...TESTA MENTE (IDIOMAS) E, EM CASO DE SUCESSO, VOCÊ DESCOBRE SINAIS DA LOCALIZAÇÃO DE UM GRUPO DE 1D10 SAQUEADORES.
	9	...UM PERSONAGEM IMPORTANTE (TABELA 19) ESTÁ SENDO PERSEGUIDO POR UMA IMENSA TURBA DE CARNIÇAIS E VOCÊ PODE SALVÁ-LO.
	0	...TESTE MENTE (INVESTIGAÇÃO). EM CASO DE SUCESSO, VOCÊ ENCONTRA UM POSTO RED ROCKET QUE, COM PEQUENAS REFORMAS, PODE SE TORNAR UM REFÚGIO.
		VOCÊ...
6-0	1	...SE DEPARA COM ALGUÉM. ROLE UM ENCONTRO NEUTRO NA TABELA 19.
	2	...VÊ UM ADVERSÁRIO VINDO TE ENFRENTAR. ROLE UM ENCONTRO VIOLENTO NA TABELA 16-A OU FUJA COM UM SUCESSO DE CORPO (ATLETISMO).
	3	...UM GRUPO DE 1D10 SUPER MUTANTES SEGUE PELO QUE ANTES ERA UMA DAS PRINCIPAIS AVENIDAS DA CIDADE, LEVANDO DOIS SOBREVIVENTES COM ELES. VOCÊ PODE AJUDA-LOS, OU TESTAR CORPO(SUBTERFUGIO) PARA SE ESCONDER E ESPERÁ-LOS PASSAR
	4	...VOCÊ ENCONTRA UMA IMENSA VALA ONDE RESTOS DE CORPOS SÃO JOGADOS, MUITOS AINDA COM SEUS PERTENCES. CASO DESEJE VASCULHAR EM MEIO A ELES, ENCONTRARÁ ALGO NA TABELA 7.
	5	... VOCÊ ENCONTRA RECURSOS DENTRO DE UMA LATA DE LIXO. ROLE O QUE ENCONTROU NA TABELA 7.
	6	...VOCÊ ENCONTRA O REFÚGIO EM UM SUPER DUPER MART DE 1D10 SOBREVIVENTES.
	7	...VÊ UM PERSONAGEM IMPORTANTE (TABELA 19) CRUZAR SEU CAMINHO.
	8	...VÊ ALGO GRANDE ACONTECER. ROLE UM ACONTECIMENTO IMPORTANTE NA TABELA 18-C.
	9	...VÊ UMA FONTE DE ÁGUA LOCALIZADA EM UMA PRAÇA DESTRUÍDA E SENTE EMANANDO UMA QUANTIDADE GRANDE DE RADIAÇÃO (ALTA), ROLE CORPO(MEDICINA) PARA RESISTIR A METADE DA RADIAÇÃO, CASO FALHE TOME O DANO RADIOATIVO COMPLETO.
	0	...VÊ UM GRUPO DE 2D10 CARNIÇAIS REDEANDO UMA MONTANHA DE CARROS EMPILHADOS AONDE UM PERSONAGEM IMPORTANTE (TABELA 19) ESTÁ. VOCÊ DEVE SALVA-LO.

ENCONTROS NEUTROS

15

		VOCÊ...
1-5	1	...SE DEPARA COM UM CÃO DE RUA SE APROXIMA DE VOCÊ, ANSIANDO POR ALGUMA COMIDA. ELE PARECE AMISTOSO.
	2	...ENCONTRA, UMA PEQUENA CARAVANA PASSANDO. UM COMERCIANTE, SEU BRAHMIN DE CARGA E 2 GUARDAS CONTRATADOS.
	3	...VÊ UM CERVO RADIOATIVO TE EXAMINA POR UM TEMPO, PARA ENTÃO SEGUIR PARA O MEIO DOS ESCOMBROS.
	4	...VÊ UMA PESSOA MISTERIOSA TE OBSERVA DA JANELA DE UMA EDIFICAÇÃO.
	5	...SE DEPARA COM ALGO ESTRANHO... ROLE NA TABELA 17 ENCONTROS ESTRANHOS.
	6	... ENCONTRA UM VELHO MENDIGO SE ENCOSTA EM UM CANTO PEDINDO ÁGUA PURA PARA BEBER.
	7	...SE DEPARA COM UM EYEBOT VOANDO TOCANDO O RÁDIO LOCAL.
	8	...VÊ UM HOMEM SENTADO EM UMA FOGUEIRA COM UMA VELHA GUITARRA TOCANDO PARA SUA TOUPEIRA DE ESTIMAÇÃO.
	9	... VOCÊ VÊ UM ADOLESCENTE PROCURAR POR NUKA COLA NO MEIO DO LIXO.
	0	...ENCONTRA UM SOBREVIVENTE SENTADO LENDO UMA REVISTA (GROGNAK, O BÁRBARO TALVEZ?) E SE DIVERTINDO.
		VOCÊ...
6-0	1	...VÊ FUMAÇA A SUA FRENTE. VÁRIOS SAQUEADORES MORTOS E UM SUPER MUTANTE SENTADO DESCANSANDO. NÃO PARECE VIOLENTO...
	2	...ENCONTRA UM HOMEM ENCOSTADO EM UMA PEDRA, APARENTEMENTE DORMINDO. SUA MOCHILA AO LADO...
	3	...ENCONTRA UMA JOVEM MULHER DESESPERADA, POIS SEU GRUPO FOI DESTRUÍDO COM SAQUEADORES.
	4	...ENCONTRA UM HOMEM GRITANDO FELIZ DIZENDO QUE GANHOU NA LOTERIA!
	5	...VOCÊ VÊ UM VERTIBIRD (HELICOPTERO) DA IRMANDADE DO AÇO PASSANDO POR CIMA DE VOCÊ.
	6	...ENCONTRA UM CARNIÇA, BEM VESTIDO, COM TERNO E GRAVATA ANDANDO PELA RUA. O MUNDO ACABOU, MAS PORQUE NÃO MANTER O ESTILO?
	7	...VOCÊ ENCONTRA UM ESCAVADOR MORTO, UM GECKO SE ALIMENTA DO CORPO DELE.
	8	...VÊ ALGO MEIO MALUCO ACONTECER... ROLE NA TABELA 17 ENCONTROS ESTRANHOS.
	9	...VÊ UM CARNIÇA SENTADO EM UM CORVEGA VELHO, FINJINDO QUE ESTÁ DIRIGINDO. TALVEZ LEMBRANDO DO MUNDO PRÉ-GUERRA...
	0	...VÊ UM COMERCIANTE E SEU SENTRYBOT PASSANDO CORDIALMENTE POR VOCÊ.

ENCONTROS VIOLENTOS

16-A

		AMEAÇA
1-5	1	UM SACERDOTE DO ÁTOMO REALIZA UM RITUAL PERTO DE VOCÊ. ELE EMITE RADIAÇÃO ALTA E POSSUI 1D10 DEVOTOS COM ELE.
	2	UM ENXAME DE 2D10 MOSCAS RADIOATIVAS PARECE SENTIR SEU CHEIRO E VÊM ATRAS DE VOCÊ.
	3	DE UM BURACO NO CHÃO 2 ESCORPIÕES TE ATACAM.
	4	VOCÊ DESCOBRE UM GRUPO DE SAQUEADORES 2D10 TORTURANDO PESSOAS PERTO DE VOCÊ.
	5	UM GRUPO DE 5+ CARNIÇAIS VAGAM A PROCURA DE VÍTIMAS.
	6	UMA TURBA COM 2D10 TOUPEIRAS VAGAM PRÓXIMOS A VOCÊ.
	7	UM SUPER MUTANTE VÊM COM SUA MARRETA EM SUA DIREÇÃO.
	8	UM SAQUEADOR TE SURPREENDE COM UM TIRO A DISTÂNCIA. ELE QUER TE MATAR.
	9	UM GRUPO DE CARNIÇAIS ESTÁ SEGUINDO SEUS PASSOS A DISTÂNCIA.
	0	(1-8)UMA RAINHA MIRELURK ESTÁ ECLODINDO FILHOTES DE MIRELURKS PERTO DE ONDE VOCÊ ESTÁ. (9-0) VOCÊ ENCONTRA UMA CRIATURA LENDÁDIA
		AMEAÇA
6-0	1	UM GRUPO DE 1D10 SUPER MUTANTES VAGA A PROCURA DE CARNE HUMANA.
	2	UM BANDO DE 5+ CARNIÇAIS PARECE ESTAR SENTINDO SEU RASTRO E TE SEGUINDO.
	3	UM DESTROÇADOR (DEATHCLAW) TE EMBOSCA E AVANÇA PARA TE... BEM... DESTROÇAR.
	4	UM GRUPO DE 1D10 SUPER MUTANTES CAÇA VOCÊ COMO UMA PRESA.
	5	VOCÊ OBSERVA 10+ CARNIÇAIS LEVANTANDO EM UMA VALA COMUM.
	6	UM GRUPO DE CAÇA FORMADO POR 5+ SAQUEADORES CERCA O LUGAR ONDE VOCÊ ESTÁ.
	7	UM GRUPO DE 5+ SAQUEADORES TE AMEAÇA E EXIGE TODOS OS SEUS BENS.
	8	UM SUPER MUTANTE BEHEMOTH VAGA O LOCAL ONDE VOCÊ ESTÁ.
	9	UM SENTRYBOT DEFEITUOSO TE IDENTIFICA COMO ALVO E PARTE PRA CIMA DE VOCÊ.
	0	(1-8) UM IMENSO DESTROÇADOR (DEATHCLAW) SE ARRASTA PELAS RUAS ATRÁS DE UMA NOVA VÍTIMA. (9-0) VOCÊ ENCONTRA UMA CRIATURA LENDÁRIA!

16-B

ENCONTROS LENDÁRIOS				
1-2	3-4	5-6	7-8	9-0
DESTROÇADOR MÍTICO	RASTEJADOR DA NEBLINA	BESTA ALADA	SWAN	NADA... FOI UM ENGANO...

ENCONTROS ESTRANHOS

17

		HÃ?
1-5	1	UMA TOCA DE UMA TOUPEIRA, OU DE UM COELHO, NA SUA FRENTE COM UMA PLACA "O QUE QUE HÁ, VELHINHO?"
	2	UM HOMEM ESMAGADO POR UM TELHADO MAL COLOCADO, NA SUA MÃO INSTRUÇÕES DE COMO CONTRUIR E UMA NOTA QUE DIZ: "CONFIA EM MIM... FUNCIONA DEMAIS! - TODD" (TRUST ME... IT'S JUST WORKS!)
	3	UM SUPER MUTANTE COM CAMISA RASGADA BATENDO EM UM SAQUEADOR GRITANDO: "GULK ESMAGAAA!!", MAS ELE TE DEIXA PASSAR TRANQUILO
	4	UM HOMEM TE COMPRIMENTA, OLHA PARA O CÉU, LEVANTA AS MÃOS E DIZ: "PRAISE THE SUN!"
	5	UM VELHO DE CABELO BRANCO CORRE EM SUA DIREÇÃO E TE PERGUNTA: "EM QUE ANO ESTAMOS?", OLHA AO REDOR E GRITA: "SANTO DEUS!" (OU "GREAT SCOTT!") SAI CORRENDO E SOME DE VISTA!
	6	DE REPENTE VOCÊ OUVE O BARULHO DE UMA AGUIA, E UM HOMEM CAI NA SUA FRENTE EM MEIO AO MONTE DE FOLHAS. MORRENDO NA HORA... ELE ACHOU QUE IRIA FUNCIONAR?
	7	UM PROTECTRON DE FRENTE PARA UM SAQUEADOR, ELE FALA, COM SUA VOZ ROBÓTICA: "SUA VEZ, CRETINO." (YOUR MOVE, CREEP) ATIRANDO E MATANDO O SAQUEADOR. ELE PASSA PRO VOCÊ E DIZ: "NÃO ARRUME PROBLEMAS." E CONTINUA ANDANDO.
	8	UM BILHETE DE LOTERIA PASSA VOANDO E PARA EM VOCÊ. NELE NÚMEROS MARCADOS: 4, 8, 15, 16, 23, 42... QUEM PERDEU ISSO?
	9	VOCÊ ENCONTRA UM LIVRO VELHO NO CHÃO, AS PÁGINAS ESTÃO RASGADAS, MAS NA CAPA ESTÁ ESCRITO: A HERANÇA DE CTHULHU.
	0	VOCÊ VÊ UM CARTAZ QUE DIZ: "HALF LIVE 3: VAI SAIR QUANDO ESTIVER PRONTO!" AINDA ESPERAM POR ESSE JOGO? CARAMBA...

		HÃ?
6-0	1	UM HOMEM MORTO COM A BOCA PRATEADA, COMPLETAMENTE CARECA... TALVEZ MORREU INTOXICADO PELA LATA DE SPRAY PRATEADO AO SEU LADO... E NÃO TINHA NINGUÉM PRA TESTEMUNHAR... COITADO...
	2	UM PORTAL VERDE APARECE NA SUA FRETE, UM VELHO E UM GAROTO DE ROUPA AMARELA APARECEM: "VIU MARTY, É ISSO QUE ELES ACHAM QUE ACONTECE QUANDO HÁ UMA <BURP> GUERRA NUCLEAR. QUE BANDO DE IDIOTAS." ELES TE OLHAM E VOLTAM PARA O PORTAL "ESSE NÃO DURA MUITO..."
	3	VOCÊ VÊ UM CARTAZ ESCRITO "GHOULSBUSTERS! ESTAMOS PRONTOS PRA ACREDITAR EM VOCÊ! 555-2368"
	4	UMA CABINE TELEFÔNICA CAI DO CÉU, CHEIA DE RAIOS EM VOLTA, NA SUA FRENTE. DOIS ADOLECENTES APARECEM: "WOOOW!" FECHAM A PORTA E SOMEM NOVAMENTE.
	5	VOCÊ É ATACADO POR UM GRUPO DE 4 VELHAS, QUE TE BATEM COM AS BOLSAS E SAEM CORRENDO. MAS QUE P...
	6	VOCÊ ENCONTRA UMA BARRA DE CHOCOLATE ESTRAGADA COM BILHETE DOURADO... QUE NÃO SERVE PRA NADA...
	7	NO MEIO DA RUA, VOCÊ VE UM CÃOZINHO PETRIFICADO, NA COLEIRA, VELHA, CONSEGUE LER O NOME SEYMOUR... TADINHO.
	8	UM "HOMEM" EM UM CASACO E CHAPÉU PASSA POR VOCÊ E DIZ "BOM DIA COLEGA HUMANO. QUE BOM SER HUMANO, NÃO?" E VOCÊ HOUVE O TEMA DE ARQUIVO X... VINDO DO NADA??
	9	VOCÊ ENCONTRA UMA CAIXA, UM MACACÃO 108 E UM BILHETE QUE DIZ: "GAAARY, GARY GARY... GARY GARY... GARYYYY.-GARRY"
	0	VOCÊ É ATACADO DE SURPRESA POR UM SAQUEADOR, MAS DE REPENTE VOCÊ OUVE UMA MÚSICA ESTRANHA E UM ESTRANHO MISTERIOSO APARECE E O MATA PRA VOCÊ! ELE ENTÃO SOME NOVAMENTE... QUE SORTE!

AVENTURAS

DURANTE SUAS EXPLORAÇÕES JOGANDO FALLOUT, VOCÊ É SURPREENDIDO POR SITUAÇÕES QUE INICIAM AVENTURAS: ESTRUTURAS NO FORMATO DE PEQUENAS MISSÕES. O FUNCIONAMENTO É SIMPLES: SEMPRE QUE UM EVENTO INDICAR QUE UMA AVENTURA TEM INÍCIO, VOCÊ SORTEIA OU ESCOLHE UM ENREDO E UMA LOCALIDADE E PASSA A VISITAR LOCAIS E REALIZAR ENCONTROS ATÉ SE DEPARAR COM A AMEAÇA PRINCIPAL.

ASSIM QUE ESTA FOR VENCIDA (NÃO IMPORTA A FORMA QUE ISTO ACONTEÇA), VOCÊ É VITORIOSO E RECEBERÁ 1 PONTO DE EXPERIÊNCIA POR LOCAL VISITADO. VOCÊ PODE LIMITAR O NÚMERO DE LOCAIS VISITADOS DURANTE UMA AVENTURA. COMO SUGESTÃO, SE VOCÊ FOR A 4 LOCAIS E NÃO ENCONTRAR A AMEAÇA PRINCIPAL, ELA ESTARÁ NO QUINTO LOCAL.

18-A

AVENTURA: ENREDO

D10	UMA AMEAÇA	QUER	UM ALVO
1	PREFEITO DE UMA CIDADE	DESTRUIR/MATAR	PERSONAGEM JOGADOR
2	LÍDER SAQUEADOR	CORROMPER/SEDUZIR	PERSONAGEM IMPORTANTE
3	DESTROÇADOR MÃE	ROUBAR/CAPTURAR	CIDADE INTEIRA
4	REVERENDO DOS FILHOS DO ÁTOMO	AMEAÇAR	FONTE DE RECURSOS
5	SÁBIO DA IRMANDADE DO AÇO	REALIZAR UM EXPERIMENTO	ITEM RARO
6	LEGADO DA LEGIÃO	SAQUEAR/USURPAR	PESSOA INFLUENTE
7	GENERAL DA NRC	INVADIR/DOMINAR	AMIGO/AMOR/PARENTE
8	INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	IRRADIAR	PODEROSA CRIATURA
9	CIENTISTA	TRAIR	PREFEITO DE UMA CIDADE
0	PERSONAGEM IMPORTANTE	ESPALHAR O CAOS/MEDO	CIDADE VIZINHA

18-B

AVENTURA: LOCALIDADE

	CASA (1-2)	FORTE (3-4)	VAULT (5-6)	CAVERNA (7-8)	FÁBRICAS (9-0)
1	SALA	DEPÓSITO	CORREDORES	CORREDOR	RECEPÇÃO
2	QUARTO	SALÃO	REFEITÓRIO	ENCRUZILHADA	CORREDOR
3	BANHEIRO	SALA DE COMANDO	OBSERVATÓRIO	CAMAS	ESCRITÓRIOS
4	CORREDOR	CORREDORES	ENFERMARIA	ESCOMBROS	BANHEIROS
5	ESCRITÓRIO	PÁTIO	LABORATÓRIO	ESCADAS	ÁREA SERVIDOR
6	SALA DE JANTAR	COZINHA	NAVE CENTRAL	CORREDOR	CASA DE MÁQUINAS
7	ESCADA	PRISÃO	PÁTIO	SALA	GERADOR
8	COZINHA	SALA DE ARMAS	SALA DE AULAS	BURACO	PRODUÇÃO
9	SOTÃO	GUARDA	SALA DO REATOR	FOSSO	MECÂNICA
0	PORÃO	CAMAS	APOSENTOS	BECO SEM SAÍ	REFEITÓRIO

18-C AVENTURA: DESAFIO

	1-5	6-0
1	VOCÊ TERÁ UM CONFRONTO (TABELA 18-D)	UMA BARREIRA BLOQUEIA SEU CAMINHO
2	VOCÊ DESCOBRE O PLANO DA AMEAÇA PRINCIPAL	SEJA DISCRETO OU A AMEAÇA TE ENCONTRARÁ
3	VOCÊ ENCONTROU RECOMPANSAS	VOCÊ TERÁ UM CONFRONTO (TABELA 18-D)
4	RASTROS INDICAM O CAMINHO	VOCÊ ENCONTROU UM PERSONAGEM IMPORTANTE
5	UMA BARREIRA BLOQUEIA SEU CAMINHO	VOCÊ ENCONTROU A AMEAÇA PRINCIPAL
6	VOCÊ ENCONTROU UM PERSONAGEM IMPORTANTE	VOCÊ SENTE ALGO (TABELA 21)
7	VOCÊ PRECISA ESCALAR PARA SAIR DAQUI	VOCÊ TERÁ UM CONFRONTO (TABELA 18-D)
8	VOCÊ SENTE ALGO (TABELA 21)	UM MISTÉRIO REVELA O CAMINHO
9	VOCÊ TERÁ UM CONFRONTO (TABELA 18-D)	VOCÊ ENCONTROU RECOMPANSAS
0	VOCÊ ENCONTROU A AMEAÇA PRINCIPAL	O LOCAL ESTÁ PEGANDO FOGO/RUINDO

18-D AVENTURA: CONFRONTO

AMEAÇA	1-3	4-6	7-0
PREFEITO DE UMA CIDADE	5+ GUARDAS	GUARDAS TREINADOS	MERCENÁRIO
LÍDER SAQUEADOR	SAQUEADORES	5+ SAQUEADORES	SAQUEADOR VICIADO
DESTROÇADOR MÃE	DESTROÇADOR	2 DESTROÇADORES	DESTROÇADOR BRILHANTE
REVERENDO DOS FILHOS DO ÁTOMO	SEGUIDORES DO ÁTOMO	5+ SEGUIDORES DO ÁTOMO	SEGUIDOR COM ARMADURA
SÁBIO DA IRMANDADE DO AÇO	ESCRIBAS	5+ CAVALEIROS	5+ PALADINOS
LEGADO DA LEGIÃO	5+ LEGINÁRIOS	GUARDA PRETORIANO	GUARDA PRETORIANO
GENERAL DA NRC	SOLDADOS NRC	SARGENTOS NRC	FUZILEIROS NRC
INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	SUPER MUTANTES	5+ AÇOGUEIROS	SUPER MUTANTE BRUTO
CIENTISTA	SECURITRON	SENTRYBOTS	ASSALTRON
PERSONAGEM IMPORTANTE	ESPECIAL*	ESPECIAL*	ESPECIAL*

* ESCOLHA ENCONTROS ACIMA, CONFORME O TIPO DE PERSONAGEM IMPORTANTE SORTEADO.

GERADOR DE LOCAIS E MASMORRAS

NOS JOGOS DE RPG, EXISTE UM ELEMENTO CLÁSSICO DENOMINADO “MASMORRAS”: PERIGOSOS LOCAIS CHEIOS DE SALAS E CORREDORES, ONDE OS SOBREVIVENTES ENCONTRAM OS MAIS DIVERSOS PERIGOS.

EM FALLOUT VOCÊ CONSEGUE CRIAR E SE AVENTURAR NAS MAIS DIVERSAS MASMORRAS UTILIZANDO DE FORMA MUITO SIMPLES A ESTRUTURA DE AVENTURAS, BASTANDO ESCOLHER UMA LOCALIDADE NA TABELA 18-B E UMA AMEAÇA NA TABELA 18-A. A PARTIR DAÍ, BASTA SORTEAR AS LOCALIDADES ENCONTRADAS, OS DESAFIOS E, CASO HAJAM ENCONTROS, SORTEAR NA TABELA 18-D QUAIS SÃO ELES!

PERSONAGENS IMPORTANTES

PERSONAGENS IMPORTANTES SÃO PESSOAS QUE VIVEM NO CENÁRIO E QUE SERVIRÃO DE APOIO À NARRATIVA, COM QUEMOS SOBREVIVENTES PODEM INTERAGIR À VONTADE. ELES PODEM SER ALIADOS OCASIONAIS OU CONSTANTES, ADVERSÁRIOS AMIGÁVEIS OU MORTAIS OU SIMPLESMENTE PODEM SERVIR COMO INCREMENTO A HISTÓRIA DOS SOBREVIVENTES.

19

NPCS IMPORTANTES

	PERSONAGEM		CARACTERÍSTICA
1	UM(A) JOVEM MUITO INTELIGENTE...	1	...VICIADO EM BEBIDA/QUÍMICOS.
2	UM(A) SOBREVIVENTE ADVERSÁRIO...	2	...A QUEM VOCÊ DEVE UM FAVOR.
3	UM CARNIÇA SOBREVIVENTE...	3	...CAÇADO POR OUTRO PERSONAGEM IMPORTANTE.
4	UM MR HANDY...	4	...QUE GUARDA GRANDE RANCOR DE VOCÊ.
5	UM(A) EX-SOLDADO AMIGO DE LONGA DATA...	5	...QUE SEMPRE TE ARRUMA TRABALHO.
6	UM(A) NEGOCIANTE INFLUENTE...	6	...BASTANTE INFLUENTE NO LOCAL.
7	UMA PESSOA MUITO BONITA...	7	...A QUEM VOCÊ PODE CONFIRA SUA VIDA.
8	UM SUPER MUTANTE INTELIGENTE...	8	...QUE TE DEVE MUITO DINHEIRO/A VIDA.
9	UM(A) ESCRIBA DA IRMANDADE BRIGUENTO(A)...	9	...COM UM PASSADO SINISTRO.
0	UM EX-MERCENÁRIO PAVIL CURTO...	0	...PROCURADO POR UM GRUPO RIVAL.

PARA CRIAR UM PERSONAGEM IMPORTANTE, BASTA ROLAR 1D10 EM CADA COLUNA DA TABELA 19 E ESCOLHER UM NOME PARA A PESSOA CRIADA. CASO VOCÊ PRECISE DE ESTATÍSTICAS PARA ELE, FIQUE A VONTADE PARA CRIAR OU UTILIZAR AS CARACTERÍSTICAS A DISPOSIÇÃO NO CAPÍTULO ADVERSÁRIOS, ALTERANDO O QUE FOR NECESSÁRIO PARA MELHOR ADEQUÁ-LO.

ORÁCULO

ESTE CAPÍTULO TRAZ REGRAS PARA INTERAÇÃO DOS SOBREVIVENTES COM O CENÁRIO DE FORMA MAIS REFINADA, TRAZENDO COR AOS ACONTECIMENTOS GERADOS PELAS TABELAS DE EVENTOS E PELAS AVENTURAS. VOCÊ IRÁ REPARAR QUE A APLICAÇÃO DESTE SISTEMA TORNA POSSÍVEL JOGAR PERFEITAMENTE SEM A NECESSIDADE DE UM SUPERVISOR.

INTERAÇÃO COM PERSONAGENS

TODA VEZ QUE QUISER QUE SEU SOBREVIVENTE INTERAJA COM UM SOBREVIVENTE DO CENÁRIO, BASTA ROLAR UM TESTE DE ESPÍRITO (MANIPULAÇÃO) CONTRA O VALOR DE PERIGO DO SOBREVIVENTE DO CENÁRIO. EM CASO DE SUCESSO, SEU SOBREVIVENTE CONSEGUE O QUE QUER E REDUZ A POSTURA DO PERSONAGEM DO CENÁRIO UM NÚMERO DE PONTOS IGUAL A ESPÍRITO + BÔNUS DE PODER. UTILIZE AS POSTURAS DESCRITAS NO CAPÍTULO ADVERSÁRIOS COMO REFERÊNCIA, CONFORME O SOBREVIVENTE ENCONTRADO (UTILIZE A POSTURA DE UM HUMANO COMUM PARA OS PERSONAGENS IMPORTANTES, POR EXEMPLO) E LEMBRE-SE QUE, CASO A POSTURA DO SOBREVIVENTE CHEGUE A 0, ELE ESTARÁ DESMORALIZADO E SUJEITO A TODAS AS SUAS VONTADES.

INTERAÇÃO COM PERSONAGENS

RUMO DA CONVERSA COM O ALVO	TESTE A SER REALIZADO		
	DOMINANTE	NEUTRO	DOMINADO
O PERSONAGEM PEDE UM FAVOR	4-10	6-10	8-10
O PERSONAGEM PEDE DINHEIRO EMPRESTADO	4-10	6-10	8-10
O PERSONAGEM INTIMIDA OU AMEAÇA	6-10	8-10	10
O PERSONAGEM SEDUZ	4-10	6-10	8-10
O PERSONAGEM PEDE ABRIGO	4-10	6-10	8-10
O PERSONAGEM PROCURA POR TRABALHO	4-10	6-10	8-10
O PERSONAGEM PROCURA INFORMAÇÃO	4-10	6-10	8-10
O PERSONAGEM PEDE AJUDA EM UMA LUTA	6-10	8-10	10

INTERAÇÃO COM CENÁRIO

É POSSÍVEL INTERAGIR LIVREMENTE COM O CENÁRIO ATRAVÉS DE PERGUNTAS FEITAS A SI MESMO, SEGUIDAS PELA ROLAGEM DE 1D10. O FUNCIONAMENTO É SIMPLES: FAÇA UMA PERGUNTA QUE PODE SER RESPONDIDA COM SIM OU NÃO OU OUTRAS ESCOLHAS OPOSTAS. APÓS FAZER A PERGUNTA, ROLE 1D10 E COMPARE COM A TABELA:

ORÁCULO DE INTERAÇÃO COM O CENÁRIO

1-5	6-0
NÃO/NEGATIVO	SIM/POSITIVO
PARA ESQUERDA/PARA BAIXO	PARA DIREITA/PARA CIMA
FECHADO/QUEBRADO/TRAVADO	ABERTO/FUNCINANDO/DESTRAVADO

VOCÊ PODE CRIAR DEZENAS DE NOVAS PROPOSTAS, SEMPRE COM DUAS RESPOSTAS CONTRÁRIAS COMO RESULTADO.

TABELAS SENTIDOS E BANCOS DE PALAVRAS

21

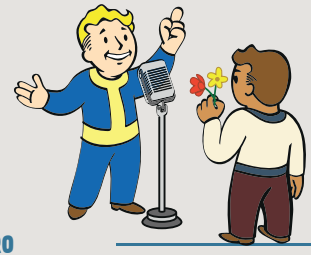
SENTIDOS

	VISÃO (1-2)	AUDIÇÃO (3-4)	TATO (5-6)	PALADAR (7-8)	OLFATO (9-0)
1	UM CORPO	SUSSURRO	DURO	DOCE	PERFUME
2	UM VULTO	PEGADAS	CALOR/QUENTE	INSÍPIDO	TEMPERO
3	UM RASTRO	LAMENTO	AFIADO/PONTUDO	PICANTE	FUMAÇA
4	UM LÍQUIDO	ALGO QUEBRANDO	MOLE	SALGADO	ÓLEO
5	UM VIGIA	RISADA	SECO	BOM	CARNE PUTREFATA
6	ALGO SINISTRO	ALGO ARRASTANDO	ÁSPERO	FERRUGINOSO	FLORAL/SEIVA
7	ALGO TRANSLÚCIDO	SOM ANIMAL	MOLHADO	ÁCIDO	MOFO
8	UM TESOURO	CHORO	PULSANTE	AMARGO	TINTA
9	PEGADAS	ALGO BATENDO	MACIO	RUIM	SANGUE
0	UM ANIMAL	GRITO	GELADO/FRIO	AZEDO	AZEDUME

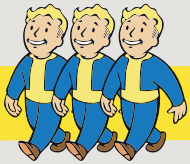
22

BANCO DE PALAVRAS

	AÇÃO	QUALIDADE	OBJETO	ASSUNTO
1	ATACAR ALGO/ALGUÉM	VELHO	CHAVE	POLÍTICO/HIERARQUIA
2	FUGIR DE ALGO/ALGUÉM	BONITO	CADERNO	ROMANCE/TRAIÇÃO
3	RENDER-SE	VALORIZADO/RICO	ARMA	COMPUTAÇÃO
4	ESCONDER-SE	DECRÉPITO	QUÍMICO	RISCO/PROBLEMA
5	CONVENCER/SEDUZIR	PODEROSO	EQUIPAMENTO	FAMÍLIA/LINHAGEM
6	AMEAÇAR/INTIMIDAR	FEIO	BAÚ	CIÊNCIAS
7	PEDIR ALGO/AJUDA	DESVALORIZADO/POBRE	FRASCO COM LÍQUIDO	TRABALHO/OFÍCIO
8	ROUBAR/SEQUESTRAR	NOVO	ARMADURA	LEIS/CRIMES
9	EM GUARDA/A ESPERA	FRACO	OBJETO TECNOLÓGICO	MENTIRA/BOATO
0	MENTIR/ENGANAR	CONSERVADO	(OBJETO) DESTRUÍDO	HONRA



JOGANDO COOPERATIVO



UM GRUPO DE JOGADORES OU MESMO UM SÓ JOGADOR PODEM CONTROLAR VÁRIOS SOBREVIVENTES, FORMANDO UM GRUPO. ESTA FORMA DE JOGO É CONHECIDA COMO COOPERATIVA, VISTO QUE OS PERSONAGENS COOPERAM ENTRE SI DURANTE SUAS VIAGENS, ENFRENTANDO PERIGOS E SE AVENTURANDO NESTE INCRÍVEL CENÁRIO.

SEMPRE QUE DOIS OU MAIS SOBREVIVENTES FORMAREM UM GRUPO, ELES PASSAM A INTERAGIR LIVREMENTE ENTRE ELES E JUNTOS NO CENÁRIO, PODENDO TROCAR ENTRE SI VALORES, EQUIPAMENTOS, INFORMAÇÕES E ATÉ MESMO ANDAREM JUNTOS, REALIZANDO EVENTOS E AVENTURAS.

A REALIZAÇÃO DE AÇÕES E EVENTOS EM CONJUNTO DEVE OBEDECER A ALGUMAS REGRAS:

- CASO DOIS OU MAIS SOBREVIVENTES ESCOLHAM REALIZAR DETERMINADA AÇÃO EM CONJUNTO, APENAS UM DELES REALIZARÁ O TESTE (CASO NECESSÁRIO), QUE SERÁ FEITO EM VANTAGEM DADA A AJUDA DOS DEMAIS PERSONAGENS.

- CASO DOIS OU MAIS SOBREVIVENTES ESTEJAM COMBATENDO UM OU MAIS ADVERSÁRIOS, O COMBATE DEVERÁ SER ORGANIZADO OBEDECENDO OS SEGUINTES PASSOS:

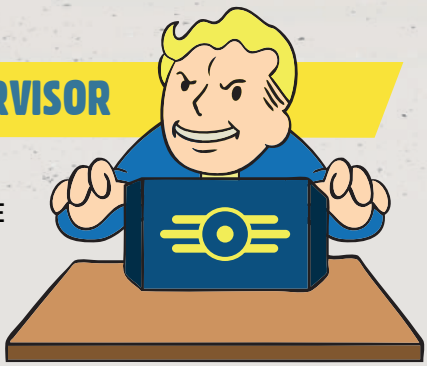
1 – TODOS OS PERSONAGENS REALIZAM SUAS AÇÕES PRIMEIRO (COM EXCEÇÃO DE SITUAÇÕES QUE DIGAM O CONTRÁRIO), ESCOLHENDO SEUS ALVOS. A ORDEM DAS AÇÕES SERÁ DEFINIDA PELOS JOGADORES OU, COMO SUGESTÃO, ELES PODEM AGIR CONFORME SEU VALOR NO ATRIBUTO CORPO (COMEÇANDO PELO MAIOR VALOR E SEGUINDO EM ORDEM DECRESCENTE) E PELA QUALIDADE REFLEXOS DE COMBATE;

2 – OS ADVERSÁRIOS NÃO VENCIDOS REALIZARÃO SUAS REAÇÕES. CASO SEJA UM ATAQUE, O MESMO SERÁ DIRECIONADO À PERSONAGEM ESCOLHIDA PELOS JOGADORES. REALIZE AS REAÇÕES DE TODOS OS ADVERSÁRIOS ATÉ QUE NÃO RESTE NE-NHUM OU ATÉ QUE OS SOBREVIVENTES TENHAM SIDO VENCIDOS.

BRIAN E TANDY ESTÃO ENFRENTANDO UM SAQUEADOR. APÓS A AÇÃO DOS SOBREVIVENTES, ELES ROLAM 1D10 PARA DEFINIR A REAÇÃO DO INIMIGO E CONSEGUEM UM “4”, SIGNIFICANDO QUE “CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O SAQUEADOR CAUSA 6 DE DANO A SUA SAÚDE COM UM GOLPE DE SEU BASTÃO”.

COMO BRIAN É MAIS HABILIDOSO, MARCOS E ANA DECIDEM QUE ELE SE COLOCA ENTRE O ADVERSÁRIO E A COLEGA, SENDO O ALVO DO ATAQUE E ROLANDO O TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL) PARA RESOLVER A REAÇÃO.

JOGANDO COM UM SUPERVISOR



O SUPERVISOR É UM JOGADOR SEMELHANTE AO MESTRE DE RPG, POIS CABERÁ A ELE CONDUZIR O JOGO, REGISTRANDO A HISTÓRIA E RESPONDENDO AOS QUESTIONAMENTOS DOS OUTROS JOGADORES. A ÚNICA DIFERENÇA É QUE ELE TEM A DISPOSIÇÃO A LISTA DE AÇÕES, EVENTOS E AVENTURAS PARA DETERMINAR O QUE IRÁ ACONTECER. ASSIM, SEMPRE QUE UM JOGADOR ESCOLHER UMA AÇÃO PARA O SEU SOBREVIVENTE, O SUPERVISOR IRÁ CONFERIR O TESTE NECESSÁRIO NO LIVRO E, APÓS SUA REALIZAÇÃO, INFORMAR O QUE ACONTECEU DADO O SUCESSO OU A FALHA DO TESTE.

O SUPERVISOR TEM A LIBERDADE DE INSERIR ELEMENTOS EXTRAS COMO EVENTOS, ADVERSÁRIOS, AVENTURAS E PERSONAGENS IMPORTANTES, DANDO AINDA MAIS DIVERSIDADE AO JOGO. MAS ESTA LIBERDADE DEVE SER MODERADA E SER CONDIZENTE COM A HISTÓRIA QUE ESTÁ SENDO CONTADA.

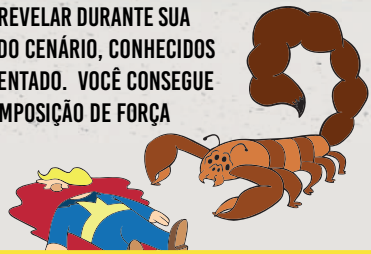
OS SOBREVIVENTES DE MARCOS E ANA ESTÃO SE AVENTURANDO NOS DESERTO E NÃO TEM NENHUM LUGAR PARA PASSAR A NOITE. ASSIM, DIZEM AO SUPERVISOR JEFFERSON QUE BRIAN E TANDY VÃO PROCURAR POR ABRIGO ANTES DE ANOITECER. JEFFERSON CONFERE QUAL O TESTE A SER FEITO E PEDE AOS JOGADORES QUE ROLEM MENTE (INVESTIGAÇÃO). MARCOS TOMA A DIANTEIRA E FALA QUE SEU SOBREVIVENTE IRÁ TOMAR A FRENTE. MARCOS REALIZA O TESTE COM VANTAGEM (POR BRAIN ESTAR SENDO AJUDADO POR TANDY) E OBTÉM UM “3” E UM “8”, SIGNIFICANDO OBTEVE SUCESSO NA BUSCA. COMO RESULTADO, O SUPERVISOR JEFFERSON DIZ QUE OS SOBREVIVENTES ENCONTRARAM UMA CAMINHÃO VELHO, QUE SERVIRÁ COMO ABRIGO PARA A NOITE.

SUPERVISORES QUE TENHAM EXPERIÊNCIA COMO MESTRES/NARRADORES DE RPG TEM A LIBERDADE DE CRIAR NOVOS EVENTOS OU ESTRUTURAR CAMPANHAS PARA DIVERSÃO DOS JOGADORES, MAS DEVEM TER CUIDADO PARA NÃO ABUSAR DA DIFICULDADE E DOS DESAFIOS, DE FORMA A MANTER CONSTANTE A DIVERSÃO!

VAULT-TEC

5 ADVERSÁRIOS E CRIATURAS

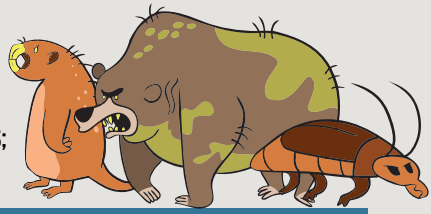
O MUNDO DE FALLOUT CONTA COM DIVERSOS PERIGOS QUE IRÃO SE REVELAR DURANTE SUA JORNADA, AMEAÇANDO SUA SOBREVIVÊNCIA. ESTES PERSONAGENS DO CENÁRIO, CONHECIDOS COMO ADVERSÁRIOS, REPRESENTAM UM RISCO QUE DEVE SER ENFRENTADO. VOCÊ CONSEGUE VENCER UM ADVERSÁRIO DE DIVERSAS FORMAS, DESDE A SIMPLES IMPOSIÇÃO DE FORÇA OU CONVENCIMENTO ATRAVÉS DE MANIPULAÇÃO. A ESCOLHA É SUA!



SEGUE ABAIXO A LISTA DE ADVERSÁRIOS:

ANIMAIS

DESDE PEQUENAS BARATAS, RATOS, CACHORROS, LOBOS E ATÉ MESMO GRANDES URSOS, OS ANIMAIS SÃO FONTES INESGOTÁVEIS DE PERIGOS.



SEGUEM EXEMPLOS DE ANIMAIS CONFORME SEU TAMANHO:

- PEQUENOS: BARATAS, GRILOS, RATOS, MOSCAS, MANTIS;
- MÉDIOS: CÃES, LOBOS, VIRALATAS, GECKOS, FORMIGAS,SAPOS;
- GRANDES: URSOS (YAO-GUAI)

ANIMAIS (PEQUENOS/MÉDIOS/GRANDES)		
SAÚDE: 4/6/10	POSTURA: 4/6/10/	VONTADE: 6

MOBILIDADE (HABILIDADE): OS ANIMAIS CONSEGUEM SE DESLOCAR CONFORME SUA NATUREZA.
ATAQUE (REAÇÃO): OS ANIMAIS REALIZAM ATAQUES CONFORME SUA NATUREZA. CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O ANIMAL CAUSA 1/3/5 DE DANO A SUA SAÚDE.

ANIMAIS IRRADIADOS (PEQUENOS/MÉDIOS/GRANDES)		
SAÚDE: 5/7/11	POSTURA: 5/7/11/	VONTADE: 6

11

MOBILIDADE (HABILIDADE): OS ANIMAIS CONSEGUEM SE DESLOCAR CONFORME SUA NATUREZA.
ATAQUE (REAÇÃO): OS ANIMAIS REALIZAM ATAQUES CONFORME SUA NATUREZA. CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O ANIMAL CAUSA 1/3/5 DE DANO A SUA SAÚDE +2 DANO RADIOATIVO.

CRIATURAS

VERSÕES MONSTRUOSAS DE ANIMAIS NORMAIS, ESTAS CRIATURAS SÃO SOBREVIVENTES DE ERAS PASSADAS DE MUTAÇÕES DEVIDO A RADIAÇÃO. SEGUEM ABAIXO ALGUNS EXEMPLOS DE ANIMAIS MONSTRUOSOS:

RADSCORPION

12

SAÚDE: 10	POSTURA: 8	VONTADE: 6	RESISTÊNCIA:3

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-6: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O RADSCORPION CAUSA 6 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUA PICADA VENENOSA.
7-0: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE FORÇA USANDO CORPO, ELE É ATACADO PELAS GARRAS DO RADSCORPION, CAUSANDO 7 DE DANO A SUA SAÚDE.

RADSCORPION BRILHANTE

13

SAÚDE: 13	POSTURA: 8	VONTADE: 6	RESISTÊNCIA:5

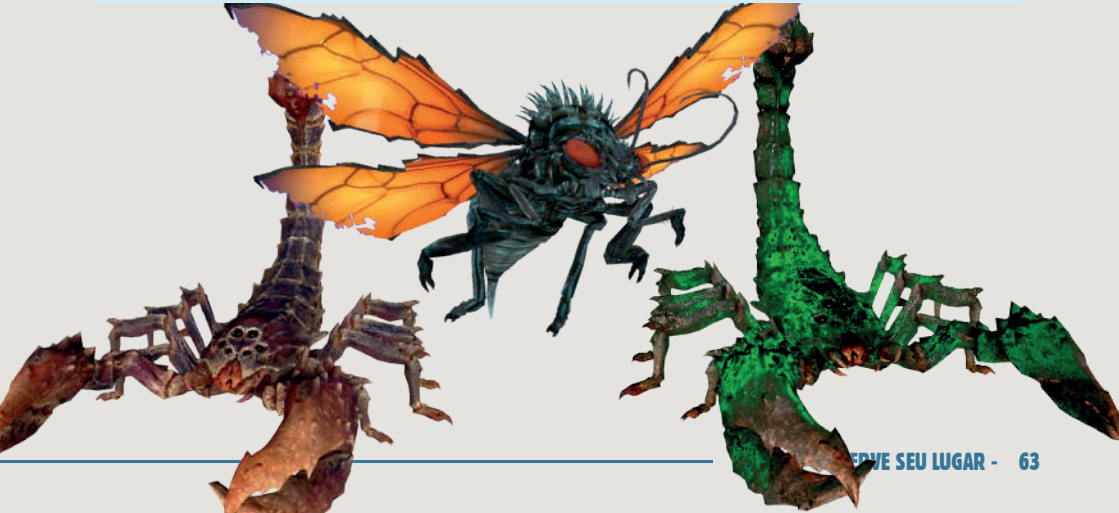
ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-6: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O RADSCORPION CAUSA 6 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUA PICADA VENENOSA E 2 DANOS RADIOATIVOS.
7-0: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE FORÇA USANDO CORPO, ELE É ATACADO PELAS GARRAS DO RADSCORPION, CAUSANDO 7 DE DANO A SUA SAÚDE E 2 DANOS RADIOATIVOS.

CAZADOR

13

SAÚDE: 14	POSTURA: 8	VONTADE: 6	RESISTÊNCIA:4

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O CAZADOR CAUSA 8 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUA PICADA.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O CAZADOR ENVENENA, CAUSANDO 6 DE DANO E CONTINUANDO A CAUSAR 2 POR RODADA CASO O ALVO FALHE NO TESTE DE CORPO (SOBREVIVÊNCIA).



MIRELURK

SAÚDE: 10	POSTURA: 6	VONTADE: 6	RESISTÊNCIA:4

ATAQUE (REAÇÃO): CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O MIRELURK CAUSA 6 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUAS PINÇAS.

MIRELURK REI

12

SAÚDE: 14	POSTURA: 8	VONTADE: 7	RESISTÊNCIA:3

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O REI CAUSA 7 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUAS GARRAS.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O REI LANÇA UMA ATAQUE SÔNICO, CAUSANDO 4 DE DANO E AINDA TE DEIXA ATORDOADO POR UMA RODADA, NA PRÓXIMA VOCÊ NÃO ATACA.

MIRELURK RAINHA

13

SAÚDE: 20	POSTURA: 8	VONTADE: 8	RESISTÊNCIA:5

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), A RAINHA CAUSA 8 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUAS PINÇAS.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), A RAINHA LANÇA ACIDO EM VOCÊ, CAUSANDO 6 DE DANO E SUA ARMADURA NÃO ABSORVE O DANO.

DESTROÇADOR (DEATHCLAW) 12

SAÚDE: 15	POSTURA: 8	VONTADE: 8	RESISTÊNCIA:4

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O DESTROÇADOR CAUSA 7 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUAS GARRAS.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O DESTROÇADOR AGARRA VOCÊ E TE DÁ UMA MORDIDA, CAUSANDO 5 DE DANO E DEIXANDO VOCÊ SANGRANDO POR 3 RODADAS.

DESTROÇADOR BRILHANTE (DEATHCLAW) 13

SAÚDE: 25	POSTURA: 8	VONTADE: 8	RESISTÊNCIA:5

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-3: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O DESTROÇADOR CAUSA 7 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUAS GARRAS E 3 DANOS DE RADIAÇÃO.
4-7:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O DESTROÇADOR AGARRA VOCÊ E TE DÁ UMA MORDIDA, CAUSANDO 5 DE DANO E DEIXANDO VOCÊ SANGRANDO POR 3 RODADAS E 3 DANOS DE RADIAÇÃO.
8-9: ELE RUGE COM TODA FORÇA, TE DEIXANDO PARALISADO DE MEDO POR 1 RODADA.
0: ELE RUGE E EMANA UMA FORÇA RADIOATIVA QUE CAUSA 4 DANOS DE RADIAÇÃO A TODOS AO REDOR.

DESTROÇADOR MÃE (DEATHCLAW) 14

SAÚDE: 30	POSTURA: 8	VONTADE: 8	RESISTÊNCIA:5

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-3: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O DESTROÇADOR CAUSA 7 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUAS GARRAS E 3 DANOS DE RADIAÇÃO.
4-7:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O DESTROÇADOR AGARRA VOCÊ E TE DÁ UMA MORDIDA, CAUSANDO 5 DE DANO E DEIXANDO VOCÊ SANGRANDO POR 3 RODADAS E 3 DANOS DE RADIAÇÃO.
8-9: ELE RUGE COM TODA FORÇA, TE DEIXANDO PARALISADO DE MEDO POR 1 RODADA.
0: ELE RUGE E UM DESTROÇADOR MENOR APARECE PARA PROTEJE-LA.

AUTÔMATOS

ALGUNS ROBÔS AINDA VAGAM, TENTANDO SEGUIR SUA PROGRAMAÇÃO, NO DESERTO RADIOATIVO, EM FÁBRICAS E AINDA ESTÃO TRABALHANDO PARA SEUS MESTRES DE CARNE.

EYEBOT

SAÚDE: 5	POSTURA: 7	VONTADE: 5	RESISTÊNCIA:1

ATAQUE (REAÇÃO): CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O EYEBOT ATIRA COM SEU LASER INTERNO, CAUSANDO 5 DE DANO SUA SAÚDE.

PROTECTRON

SAÚDE: 8	POSTURA: 6	VONTADE: 5	RESISTÊNCIA:2

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), PROTECTRON CAUSA 5 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUAS GARRAS.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O PROTECTRON LANÇA UM RAIO LASER DOS SEU VISOR OPTCO, CAUSANDO 5 DE DANO A SUA SAÚDE.

MR HANDY

11

SAÚDE: 12	POSTURA: 8	VONTADE: 7	RESISTÊNCIA:3

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), MR HANDY CAUSA 5 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUA SERRA NO BRAÇO.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), MR HANDY USA SEU LANÇA CHAMAS E CAUSA 6 DE DANO A SUA SAÚDE E TE DEIXANDO QUEIMADO POR 1 TURNO EXTRA.

SECURITRON

12

SAÚDE: 15	POSTURA: 8	VONTADE: 7	RESISTÊNCIA:3

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O SECURITRON ATIRA, USANDO SUA METRALHADORA CAUSANDO 7 DE DANO E USANDO DA RAJADA, PODE ACERTAR OS DEMAIS NO CAMPO DE VISÃO.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O SECURITRON LANÇA SEU PEQUENO, MAS DESTRUTIVO MÍSSEL DE MÃO, CAUSANDO 8 DE DANOS E O EFEITO EXPLOSÃO.

SENTRIBOT

12

SAÚDE: 15	POSTURA: 8	VONTADE: 7	RESISTÊNCIA:4

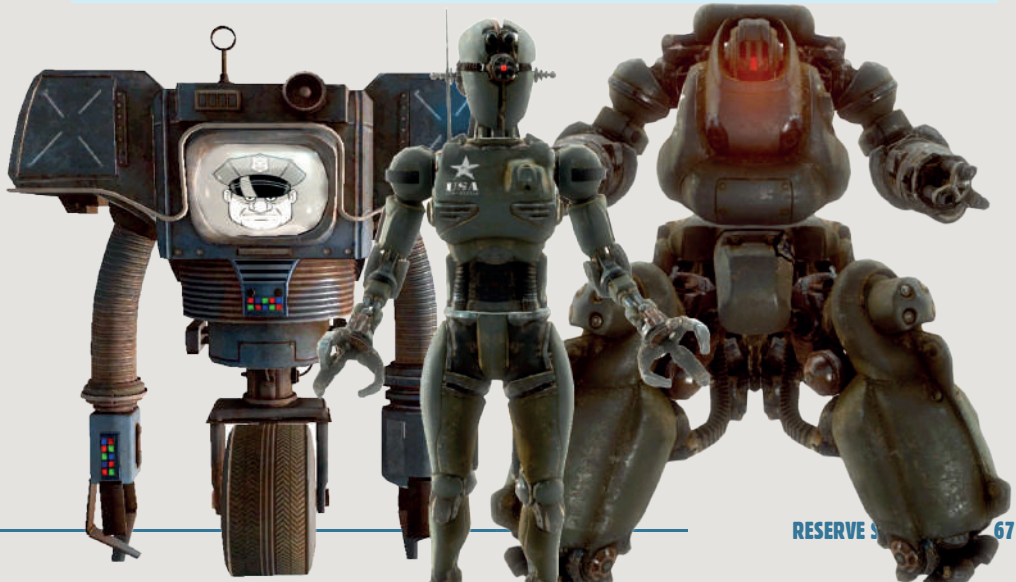
ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-4: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O SENTRIBOT ATIRA, USANDO SEU LASER CAUSANDO 5 DE DANO.
5-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O SENTRIBOT ATIRA, USANDO SUA METRALHADORA CAUSANDO 7 DE DANO E USANDO DA RAJADA, PODE ACERTAR OS DEMAIS NO CAMPO DE VISÃO.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O SECURITRON LANÇA SEU PEQUENO, MAS DESTRUTIVO MÍSSEL DE MÃO, CAUSANDO 8 DE DANOS E O EFEITO EXPLOSÃO.

ASSALTRON

13

SAÚDE: 14	POSTURA: 8	VONTADE: 7	RESISTÊNCIA:3

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), ASSALTRON CAUSA 8 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUAS GARRAS GIRATÓRIAS.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O REI LANÇA UM SUPER LASER DE SUA CABEÇA, CAUSANDO 8 DE DANO E AINDA DESTRÓI A ARMADURA QUE VOCÊ ESTÁ USANDO (NÃO APLICADO A POWER ARMORS).



SUPER MUTANTES

O QUE ANTES FORAM SERES HUMANOS, HOJE SÃO CRIATURAS ASEXUADAS, GRANDES E COM TOM DE PELE VERDE. TODOS TRANSFORMADOS PELO VÍRUS DE EVOLUÇÃO FORÇADA. CAÇAM E ANSEIAM POR CARNE HUMANA. SÃO IMUNES A RADIAÇÃO.

SUPER MUTANTE

11

SAÚDE: 10	POSTURA: 8	VONTADE: 5	RESISTÊNCIA:3

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-6: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O MUTANTE CAUSA 7 DE DANO A SUA SAÚDE COM UM GOLPE DE BASTÃO COM PREGOS.
7-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O MUTANTE LANÇA UMA PEDRA QUE CAUSA 4 DE DANO E O DEIXA ATORDOADO POR UM TURNO.

SUPER MUTANTE AÇOGUEIRO

12

SAÚDE: 12	POSTURA: 7	VONTADE: 6	RESISTÊNCIA:3

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O MUTANTE USA SUA MARRETA CAUSANDO 8 DE DANO A SUA SAÚDE.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O MUTANTE USA SEU RIFLE DE CAÇA ATIRANDO EM VOCÊ CAUSANDO 6 DE DANO A SUA SAÚDE.

SUPER MUTANTE BRUTO

13

SAÚDE: 14	POSTURA: 8	VONTADE: 7	RESISTÊNCIA:4

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O MUTANTE USA SUA SUPER MARRETA CAUSANDO 9 DE DANO A SUA SAÚDE E PODE DEIXAR VOCÊ ATORDOADO COM UM RESULTADO DE 8-0.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O MUTANTE USA SUA MINIGUN ATIRANDO EM VOCÊ CAUSANDO 8 DE DANO A SUA SAÚDE E O EFEITO RAJADA.

SUPER MUTANTE BEHEMOTH

SAÚDE: 20	POSTURA: 10	VONTADE: 7	RESISTÊNCIA:5

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O BEHEMOTH CAUSA 9 DE DANO A SUA SAÚDE COM SEU TACAPE HIDRANTE (VOCÊ NÃO CONSEGUE USÁ-LO APÓS A LUTA).
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O BEHEMOTH LANÇA UMA GRANDE PEDRA EU VOCÊ, CAUSANDO 9 DE DANO E TE JOGANDO NO CHÃO, TE DANDO UMA DESVANTAGEM NO PRÓXIMO TURNO.

BULLDOG MUTANTE

SAÚDE: 9	POSTURA: 8	VONTADE: 7	RESISTÊNCIA:3

ATAQUE (REAÇÃO): CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O BULLDOG MUTANTE DÁ UMA MORDIDA VIOLENTA EM VOCÊ, CAUSANDO 6 DE DANO E PODE SANGRÁ-LO COM O RESULTADE DE 8-0.

HUMANOIDES

MESMO APÓS AS MUTAÇÕES E A GUERRA, O MAIOR INIMIGO DO HOMEM, CONTINUA SENDO ELE MESMO. SENDO SAQUEADORES, ADORADORES DO ÁTOMO, MILITARES E CARNIÇAIS...

SAQUEADOR

SAÚDE: 8	POSTURA: 7	VONTADE: 7	RESISTÊNCIA:1

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-5: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O SAQUEADOR ATACA COM SUA MACHETE, CAUSANDO 6 DE DANO.
6-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O SAQUEADOR ATIRA COM SUA PISTOLA DE CANO, CAUSANDO 5 DE DANO A SUA SAÚDE.
FUGIR DESESPERADAMENTE (REAÇÃO): O SAQUEADOR FOGE CASO ESTEJA EM DESVANTAGEM.

SAQUEADOR VICIADO

11

SAÚDE: 10	POSTURA: 9	VONTADE: 8	RESISTÊNCIA:2

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O SAQUEADOR O ATAQUE SEM CONTROLE E COM RAIVA, CAUSANDO 6 DE DANO E AINDA PODENDO SANGRÁ-LO COM RESULTADO DE 8-0.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O SAQUEADOR LANÇA UMA GRANADA CAUSANDO 9 DE DANO E AINDA O EFEITO EXPLOSÃO.

LÍDER SAQUEADOR

13

SAÚDE: 14	POSTURA: 8	VONTADE: 7	RESISTÊNCIA:5

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O LÍDER CAUSA 7 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUA METRALHADORA E O EFEITO RAJADA.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O LÍDER ATACA COM SUA SHISKABAB, CAUSANDO 4 DE DANO E AINDA PODE QUEIMÁ-LO COM RESULTADO 6-0.
ESCOLTA: O LÍDER SEMPRE ESTÁ CERCADO DE 1D10 SAQUEADORES A SEU SERVIÇO.

SAQUEADORES SÃO TRIBOS DE PESSOAS QUE ROUBAM O QUE PRECISAM DAS OUTRAS COMUNIDADES. ELES GERALMENTE NÃO TÊM ALDEIAS, MAS ACAMPAMENTOS SEMI-PERMANENTES, MUITAS VEZES, NAS RUÍNAS DE PEQUENAS CIDADES. FAMOSOS POR DEIXAR CORPOS EMPALADOS E ESFOLADOS DAS SUAS VÍTIMAS.

GUARDAS

SAÚDE: 8	POSTURA: 8	VONTADE: 8	RESISTÊNCIA:1

ATAQUE (REAÇÃO): CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O GUARDA CAUSA 4 DE DANO A SUA SAÚDE COM UM GOLPE DE BASTÃO.

GUARDAS TREINADOS

11

SAÚDE: 10	POSTURA: 8	VONTADE: 8	RESISTÊNCIA:2

ATAQUE (REAÇÃO): ATAQUE (REAÇÃO): CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O GUARDA CAUSA 6 DE DANO A SUA SAÚDE COM UM GOLPE DE BASTÃO.

MERCENÁRIOS

13

SAÚDE: 14	POSTURA: 8	VONTADE: 7	RESISTÊNCIA:3

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-6: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O MERCENÁRIO CAUSA 7 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUA PISTOLA A LASER.
7-0: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), LANÇA UMA GRANADA CAUSANDO 8 DE DANO E O EFEITO EXPLOSÃO.
ESCOLTA: O LÍDER SEMPRE ESTÁ CERCADO DE 1D10 GUARDAS A SEU SERVIÇO.

SEGUIDOR DO ÁTOMO

11

SAÚDE: 7	POSTURA: 8	VONTADE: 7	RESISTÊNCIA:0

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O SEGUIDOR CAUSA 3 DANOS RADIOATIVOS NO ALVO COM SUA ARMA GAMA.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O SEGUIDOR CAUSA 4 DE DANOS COM UMA CORONHADA.

REVERENDO DOS FILHOS DO ÁTOMO

12

SAÚDE: 7	POSTURA: 10	VONTADE: 9	RESISTÊNCIA:1

ATAQUE (REAÇÃO): CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O SEGUIDOR CAUSA 3 DANOS RADIOATIVOS NO ALVO COM SUA ARMA GAMA.
ASSECLAS: O REVERENDO SEMPRE É GUARDADO POR 1D10 SEGUIDORES.

SEGUIDOR DO ÁTOMO TREINADO

12

SAÚDE: 10	POSTURA: 8	VONTADE: 7	RESISTÊNCIA:3

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-5: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O SEGUIDOR CAUSA 3 DANOS RADIOATIVOS NO ALVO COM SUA ARMA GAMA.
6-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O SEGUIDOR CAUSA 6 DE DANOS COM UMA CORONHADA.

OS FILHOS DE ÁTOMO ACREDITAM QUE CADA ÁTOMO CONTÉM EM SI UM UNIVERSO INTEIRO, E QUANDO UM ÁTOMO É DIVIDIDO MUITOS UNIVERSOS SÃO CRIADOS. PORTANTO, EM VEZ DE VER A GRANDE GUERRA COMO ALGO TÃO DESTRUTIVO, A IGREJA ACREDITA QUE FOI UM EVENTO SAGRADO CRIADOR E UNIFICADOR. OS FILHOS DE ÁTOMO TAMBÉM VEEM A MORTE MAIS COMO UMA CELEBRAÇÃO DA VIDA E DA UNIFICAÇÃO ÁTOMO ATRAVÉS DO "BRILHO."

ESCRIBAS DA IRMANDADE DO AÇO

11

SAÚDE: 8	POSTURA: 8	VONTADE: 8	RESISTÊNCIA:2

PISTOLA LASER (REAÇÃO): CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), ESCRIBAS 5 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUA PISTOLA LASER.

CAVALEIROS DA IRMANDADE DO AÇO

12

SAÚDE: 12	POSTURA: 9	VONTADE: 7	RESISTÊNCIA:4

ATAQUE (REAÇÃO): CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O CAVALEIRO ATIRA COM SEU RIFLE LASER, CAUSANDO 8 DE DANO A SUA SAÚDE, E AINDA PODE TER O EFEITO LASER COM RESULTADO 8-0.

PALADINOS DA IRMANDADE DO ÁTOMO

13

SAÚDE: 14	POSTURA: 9	VONTADE: 7	RESISTÊNCIA:5

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O PALADINO ATIRA COM SEU RIFLE LASER, CAUSANDO 8 DE DANO A SUA SAÚDE, E AINDA PODE TER O EFEITO LASER COM RESULTADO 8-0.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O PALADINO ELE AVANÇA CORRENDO E O DERRUBA NO CHÃO, O DEIXANDO EM DESVANTAGEM NA PRÓXIMA RODADA.

A IRMANDADE DO AÇÔ É UMA ORGANIZAÇÃO TECNOLÓGICA QUASE RELIGIOSA QUE OPERA NAS RUÍNAS DE UMA AMÉRICA DO NORTE PÓS-GUERRA, COM SUAS RAÍZES NAS FORÇAS ARMADAS DOS ESTADOS UNIDOS E NA COMUNIDADE CIENTÍFICA PATROCINADA PELO GOVERNO DESDE ANTES DA GRANDE GUERRA. É DEDICADA À PRESERVAÇÃO DA TECNOLOGIA, NÃO IMPORTA A QUE CUSTO.

LEGIONÁRIO DA LEGIÃO DE CAESAR

11

SAÚDE: 9	POSTURA: 8	VONTADE: 8	RESISTÊNCIA:3

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O LEGINÁRIO CAUSA 7 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUA MACHETE DE GUERRA.
8-0: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O LEGIONÁRIO ATIRA UMA LANÇA CAUSANDO 5 DE DANO A SUA SAÚDE.

GUARDA PRETORIANO DA LEGIÃO DE CAESAR

12

SAÚDE: 12	POSTURA: 8	VONTADE: 8	RESISTÊNCIA:3

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O GUARDA CAUSA 8 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUA SUPER LUVA, TE JOGANDO NO CHÃO E TE DANDO DESVANAGEM NO PRÓXIMO TURNO.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O GUARDA USA SUA METRALHADORA CAUSANDO 7 DE DANO E O EFEITO RAJADA.

LEGADO DA LEGIÃO DE CAESAR

14

SAÚDE: 15	POSTURA: 9	VONTADE: 8	RESISTÊNCIA:5

ATAQUE (REAÇÃO): CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O LEGADO CAUSA 9 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUA ESPADA EM UM GOLPE DEVASTADOR QUE PODE, COM O RESULTADO DE 9-0 ATINGIR A TODOS OS SEUS COMPANHEIROS EM COMBATE COM ELE.
A LEGIÃO: ELE SEMPRE TEM 2 LEGIONÁRIOS LUTANDO JUNTO COM ELE.

A LEGIÃO É UMA FACÇÃO TRADICIONALISTA, UMA SOCIEDADE ESCRAVAGISTA, AUTOCRÁTICA, TOTALITÁRIO E REACIONÁRIA, FUNDADA EM 2247 POR EDWARD SALLOW (TAMBÉM CONHECIDO COMO CÉSAR) E JOSHUA GRAHAM E COM BASE NO ANTIGO IMPÉRIO ROMANO. SEUS LEGIONÁRIOS SÃO UMA FORÇA DE COMBATE BEM ORGANIZADO, CULTURALMENTE INSULAR QUE OPERAM SOBRETUDO A LESTE DO RIO COLORADO E O GRAND CANYON, NO ANTIGO ESTADO DO ARIZONA.

SOLDADO NRC

SAÚDE: 8	POSTURA: 6	VONTADE: 5	RESISTÊNCIA:4

ATAQUE (REAÇÃO): CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), ELE ATIRA COM SEU RIFLE DE ASSALTO CAUSANDO 6 DE DANO A SUA SAÚDE.
BAIXA MORAL: CASO ESTEJA EM DESVANTAGEM OU PRÓXIMO DA MORTE, ELE SE DESESPERA E PODE FUGIR DO COMBATE.

SARGENTO NRC

11

SAÚDE: 10	POSTURA: 8	VONTADE: 8	RESISTÊNCIA:4

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), ELE ATIRA COM SEU RIFLE DE ASSALTO CAUSANDO 6 DE DANO A SUA SAÚDE.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), ELE LANÇA UMA BOMBA DE EFEITO MORAL, TE CEGANDO POR 2 TURNOS, VOCÊ ATACA EM DESVANTAGEM.

RANGER NRC

13

SAÚDE: 13	POSTURA: 9	VONTADE: 8	RESISTÊNCIA:4

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O RANGER ATIRA COM SEU REVOLVER CAUSANDO 7 DE DANO A SUA SAÚDE.
8-9:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), ELE ATIRA COM SEU RIFLE ANTI MATERIAL CAUSANDO 9 DE DANO A SUA SAÚDE E TE JOGANDO NO CHÃO. DESVANTAGEM NO PRÓXIMO TURNO.
0: ELE LIGA SEU VISOR E ATACA COM VANTAGEM ATÉ O FINAL DO COMBATE.

A NOVA REPÚBLICA DA CALIFÓRNIA (NRC), É UMA ESTRANHA MISTURA DE DEMOCRACIA PRÉ-GUERRA E DITADURA PÓS-GUERRA. INICIADA NA CIDADE DE SHADY SANDS, AGORA CAPITAL, A REPÚBLICA COBRE A MAIOR PARTE DO SUL DA CALIFÓRNIA E ALGUNS ASSENTAMENTOS NO EXTREMO OESTE DE NEVADA. A REPÚBLICA CONCEDE UMA ADESÃO DE CIDADANIA - E, POR EXTENSÃO, A PRESENÇA DA POLÍCIA E PROTEÇÃO PELA NRC - EM TROCA DE LUCROS FISCAIS E CONTROLE SOBRE O COMÉRCIO.

CARNIÇAL

SAÚDE: 8	POSTURA: 7	VONTADE: 7	RESISTÊNCIA:0

OS DESMORTOS SÃO IMORTAIS, NÃO ADOECEM E NÃO SENTEM PRIVAÇÕES DE NENHUM TIPO QUE AFETA UM MORTAL. E SÃO IMUNES A RADIAÇÃO
GOLPE (REAÇÃO): CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O CARNIÇAL CAUSA 4 DE DANO A SUA SAÚDE E AINDA 1 DANO RADIOATIVO.

CARNIÇAL BRILHANTE

12

SAÚDE: 10	POSTURA: 7	VONTADE: 7	RESISTÊNCIA:0

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O CARNIÇAL CAUSA 6 DE DANO A SUA SAÚDE E AINDA 2 DANO RADIOATIVO.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O CARNIÇAL LANSA UMA ONDA RADIOATIVA CAUSANDO 4 PONTOS RADIOATIVOS.

LENDÁRIAS

VOCÊ PODE, SE TIVER CORAGEM ENFRENTAR CRIATURAS LENDÁRIAS, ESCONDIDAS PELO MUNDO, PORÉM O DESAFIO É SEMPRE MAIOR E PERIGOSO. TOME CUIDADO, AS VEZES, NÃO VALE O RISCO.

DESTROÇADOR MÍTICO

15

SAÚDE: 50	POSTURA: 10	VONTADE: 10	RESISTÊNCIA:8

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-3: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O DESTROÇADOR CAUSA 10 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUAS GARRAS E O EFEITO SANGRAMENTO COM RESULTADO 8-0.
4-7:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O DESTROÇADOR AGARRA VOCÊ E TE DÁ UMA MORDIDA, CAUSANDO 8 DE DANO E DEIXANDO VOCÊ SANGRANDO POR 5 RODADAS.
8-9: ELE RUGE COM TODA FORÇA, TE DEIXANDO PARALISADO DE MEDO POR 3 RODADA.

SWAN

15

SAÚDE: 40	POSTURA: 10	VONTADE: 10	RESISTÊNCIA:7

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O SWAN CAUSA 10 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUA ANCORA (VOCÊ NÃO CONSEGUE USÁ-LO APÓS A LUTA) E TE JOGA NO CHÃO... DESVANTAGEM.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O SWAN LANÇA UMA GRANDE PEDRA EU VOCÊ, CAUSANDO 11 DE DANO E TE JOGANDO NO CHÃO, TE DANDO UMA DESVANTAGEM NO PRÓXIMO TURNO.

BESTA ALADA

15

SAÚDE: 45	POSTURA: 10	VONTADE: 10	RESISTÊNCIA:5

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), A BESTA CAUSA 10 DE DANO COM SUAS GARRAS E 4 PONTOS DE RADIAÇÃO.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), A BESTA LANÇA UM GRITO SÔNICO COM GASES RADIOATIVOS, CAUSANDO 5 PONTOS DE RADIAÇÃO E TE DEIXANDO ATORDOADO, PERDE O TURNO.
VOO: ELE MANTEM-SE NO AR ATÉ FICAR FRACOM, COM 20 DE SAÚDE. DESVANTAGENS NOS SEUS ATAQUES.

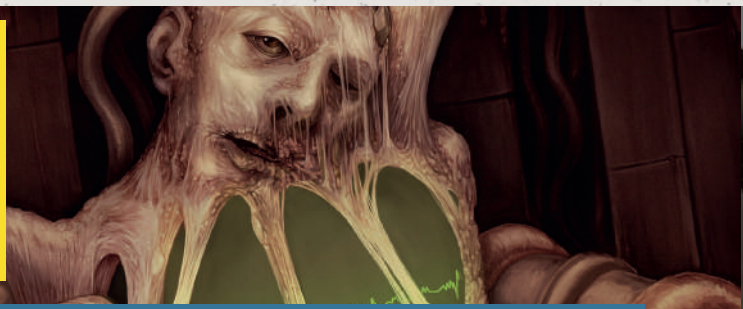
RASTEJADOR DA NEBLINA

15

SAÚDE: 40	POSTURA: 10	VONTADE: 10	RESISTÊNCIA:6

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O RASTEJADOR SALTA E ATACA COM SUAS DUAS GARRAS, BATENDO NO CHÃO, CAUSANDO 10 DE DANO E TE JOGANDO NO CHÃO. DESVANTAGEM NO PRÓXIMO TURNO.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), ELE ATACA COM SUAS GARRAS CAUSANDO 10 DE DANO E SANGRAMENTO POR 4 TURNOS.

O MESTRE OU RICHARD GRAY É O HORRÍVEL CÉREBRO MUTANTE POR TRÁS DO EXÉRCITO MUTANTE QUE PERCORREU A CALIFÓRNIA EM 2161. ELE ERA ADORADO PELA CHILDREN OF THE CATHEDRAL.

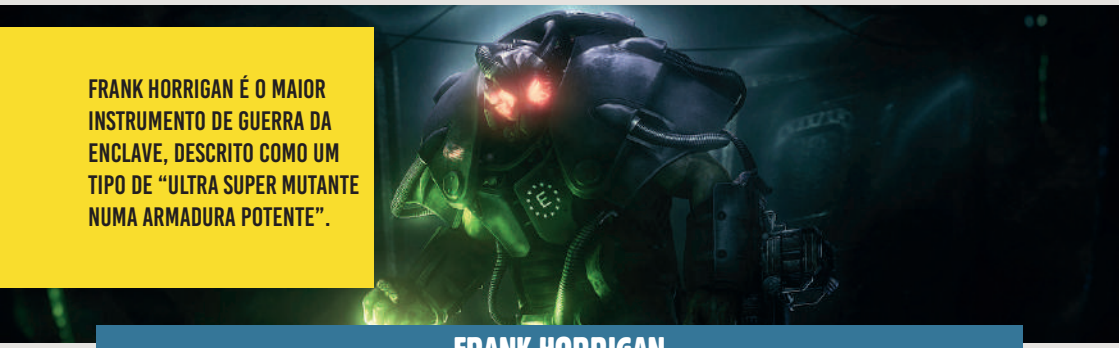


O MESTRE

SAÚDE: 25	POSTURA: 12	VONTADE: 10	RESISTÊNCIA:6

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O REI CAUSA 7 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUAS GARRAS.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O REI LANÇA UMA ATAQUE SÔNICO, CAUSANDO 4 DE DANO E AINDA TE DEIXA ATORDOADO POR UMA RODADA, NA PRÓXIMA VOCÊ NÃO ATACA.

FRANK HORRIGAN É O MAIOR INSTRUMENTO DE GUERRA DA ENCLAVE, DESCRITO COMO UM TIPO DE "ULTRA SUPER MUTANTE NUMA ARMADURA POTENTE".



FRANK HORRIGAN

SAÚDE: 20	POSTURA: 10	VONTADE: 9	RESISTÊNCIA:5

ATAQUE (REAÇÃO): ROLE 1D10 E APLIQUE O EFEITO SORTEADO:
1-7: CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O FRANK CAUSA 9 DE DANO A SUA SAÚDE COM SUAS GARRAS DE PLASMA.
8-0:CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), O FRANK ATIRA SUA PISTOLA DE PLASMA CAUSANDO 8 DE DANO E EFEITO PLASMA COM RESULTADO 7-0.
ESCOLTA ENCLAVE: ELE É ACOMPANHADO DE 2 SOLDADOS EM ARMADURAS X-01 (USE OS CAVALEIROS DA IRMANDADE COMO BASE).

PRESIDENTE JOHN HENRY EDEN É UMA UNIDADE DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL CONHECIDA COMO O PRESIDENTE DA ENCLAVE (E, POR EXTENSÃO, O PRESIDENTE DOS ESTADOS UNIDOS), EM 2277.

I.A. PRESIDENTE EDEN

SAÚDE: 10	POSTURA: 13	VONTADE: 10	RESISTÊNCIA:4

ATAQUE (REAÇÃO): CASO O ALVO FALHE EM UM TESTE DE CORPO (COMBATE CORPORAL), EDEN USA UMA MINIGUN EMBUTIDA CAUSANDO 9 DE DANO E O EFEITO RAJADA COM UM RESULTADO 6-0.
ESCOLTA ENCLAVE: ELE SEMPRE TEM 2 SEGURANÇAS COM ARMADURAS X-01 AO SEU LADO. (USE OS PALADINOS DA IRMANDADE COMO BASE.

ROBERT E. HOUSE É O PRESIDENTE AUTOPROCLAMADO, CEO, E ÚNICO PROPRIETÁRIO DA FAIXA DE NEW VEGAS NA WASTELAND MOJAVE NO ANO DE 2281. PRINCIPAL RESPONSÁVEL PELA FUNDAÇÃO DE ROBCO IND, A CRIAÇÃO DE MR. NEW VEGAS, E CIVILIZADOR DAS TRIBOS NEW STRIP DE LAS VEGAS.

MR HOUSE

SAÚDE: 1	POSTURA: 12	VONTADE: 13	RESISTÊNCIA:3

HOUSE NÃO ATACA, MAS SEMPRE TEM 2+1D10 DE SECURITRONS COM ELE.
ELE SÓ É MORTO SE VOCÊ ENCONTRAR A SUA CÂMERA DE VIDA. MAS O SEU CONTROLE AOS SECURITRONS ACABA SE VOCÊ, APÓS DERROTAR A ESCOLTA DELE, TER SUCESSO EM UM TESTE DE MENTE(COMPUTAÇÃO) DIFICULDADE 14.

CORPORAÇÕES

NUKA-COLA CORPORATION

A NUKA-COLA CORPORATION ERA UM FABRICANTE DE BEBIDAS ANTES DA GUERRA, BEM CONHECIDA POR SUA LINHA DE PRODUTOS NUKA-COLA. FOI CRIADA EM 2044 POR JOHN-CALEB BRADBERTON. SEU SABOR ÚNICO GANHOU POPULARIDADE RAPIDAMENTE, SE TORNANDO O REFRIGERANTE MAIS POPULAR NOS ESTADOS UNIDOS COM CONSUMIDORES BEM DEDICADOS. APÓS O MEMORIAL DAY EM 2049, BRADBERTON VEIO TEVE A IDÉIA DE CRIAR UM PARQUE TEMÁTICO BASEADO EM NUKA-COLA, QUE FOI CONCLUÍDO EM 2050, CONSOLIDANDO AINDA MAIS A NUKA-COLA COMO UMA MARCA POPULAR. EM 2067, MÁQUINAS DE NUKA-COLA GELADA PODIAM SER ENCONTRADAS PRATICAMENTE EM TODAS AS RUAS DA AMÉRICA.

ROBCO INDUSTRIES

AS INDÚSTRIAS ROBCO FORAM UMA DAS MAIORES E MAIS INFLUENTES EMPRESAS DE INFORMÁTICA E ROBÓTICA NOS ESTADOS UNIDOS DO PRÉ-GUERRA. O NOME DA EMPRESA É UMA ABREVIAÇÃO DE "ROBOT COMPANY", FOI NOMEADA EM HOMENAGEM AO SEU FUNDADOR, ROBERT HOUSE, O EVENTUAL MESTRE DE NEW VEGAS, OU PODERIA SER UMA COMBINAÇÃO DOS DOIS. FUNDADA EM 25 DE JUNHO DE 2042 PELO INDUSTRIAL E INVENTOR ROBERT HOUSE, A ROBCO RAPIDAMENTE SUBIU ENTRE AS FILEIRAS DAS CORPORAÇÕES MAIS LUCRATIVAS E PODEROSAS DO MUNDO, RIVALIZANDO COM EMPRESAS COMO POSEIDON ENERGY POR VÁRIOS ANOS. EM 2077, O SOFTWARE PATENTEADO DA ROBCO E OS PROJETOS DE ROBÓTICA TORNARAM-SE UMA PEDRA ANGULAR DA INDÚSTRIA AMERICANA, COMO EXEMPLIFICADO PELO USO GENERALIZADO DO SISTEMA OPERACIONAL UNIFICADO DA ROBCO NA MAIORIA DOS SISTEMAS DE COMPUTADORES AMERICANOS NOS ANOS ANTERIORES À GRANDE GUERRA. A EMPRESA TINHA VÁRIOS EMPREENDIMENTOS CONJUNTOS DE DESIGN E FABRICAÇÃO, INCLUINDO O DESENVOLVIMENTO DO PIP-BOY PARA O VAULT-TEC E O PROJETO LIBERTY PRIME COM A GENERAL ATOMICS INTERNATIONAL E O EXÉRCITO DOS EUA. EM 2075, A ROBCO COMPROU A REPCONN AEROSPACE, PERMITINDO À EMPRESA ENTRAR NA INDÚSTRIA AEROESPACIAL.

GENERAL ATOMICS

GENERAL ATOMICS INTERNATIONAL É UMA EMPRESA DA PRÉ-GUERRA QUE PRODUZIU ROBÔS EM MASSA ATÉ A GRANDE GUERRA. A EMPRESA É MAIS CONHECIDA POR SEUS ROBÔS MISTER HANDY, MISTER GUTSY E ROBOBRAIN, BEM COMO PELA CONSTRUÇÃO DE USINAS NUCLEARES E GERADORES. ESTES FORAM USADOS EM MUITOS COFRES E NO ROBÔ DE GUERRA AMERICANO, LIBERTY PRIME.

RED ROCKET STATION

RED ROCKET É UMA FRANQUIA DE POSTOS DE ABASTECIMENTO DE AUTOMÓVEIS PRÉ-GUERRA. ESTAÇÕES ABANDONADAS PODEM SER ENCONTRADAS EM TODO PAÍS, GERALMENTE EM ESTREITA PROXIMIDADE COM ANTIGAS GARAGENS DE AUTO MANUTENÇÃO, EM ÁREAS PÚBLICAS E ASSENTAMENTOS SUBURBANOS. EMBORA FOSSE CONHECIDA POR DISTRIBUIR COMBUSTÍVEIS À BASE DE PETRÓLEO, COMO GASOLINA E DIESEL, EM 2077 CERTAS LOCALIZAÇÕES NA ÁREA DE BOSTON OFERECERAM EXCLUSIVAMENTE COMBUSTÍVEL PARA VEÍCULOS MOVIDOS A ENERGIA NUCLEAR. O "CLASSE A" FOI VENDIDO POR US$ 103,99 POR GALÃO, E "CLASSE C" POR US $ 113.99.

SUNSET SARSAPARILLA COMPANY

A SUNSET SARSAPARILLA COMPANY ERA UM FABRICANTE DO BEBIDAS NO PRÉ-GUERRA, CONHECIDO EM TORNO E LAS VEGAS PELA BEBIDA QUE LEVA O NOME DA COMPANHIA. ANTES DA GRANDE GUERRA, UMA CONCORRENTE TENTOU NEGOCIAR UM ACORDO PARA COMPRAR A EMPRESA, MAS A OFERTA FOI RECUSADA. NA OUTRA PONTA DO NEGÓCIO NÃO HAVIA NINGUÉM MENOS DO QUE JOHN-CALEB BRADBERTON, FUNDADOR, CEO E PRESIDENTE DA RIVAL NUKA-COLA CORPORATION. EM RESPOSTA A ESTE NEGÓCIO FRACASSADO, ELE ENCOMENDOU O DESENVOLVIMENTO E LANÇAMENTO DE UMA CERVEJA VARIANTE DE SUA BEBIDA MAIS CONHECIDA. UM EXCLUSIVO REGIONAL PARA A ÁREA EM TORNO DO FAMOSO PARQUE TEMÁTICO NUKA-WORLD, O RESULTADO FINAL FOI NUKA-COLA WILD, UMA TENTATIVA DE BRADBERTON PARA CAPITALIZAR SOBRE O SUCESSO DA MARCA SUNSET SARSAPARILLA.

VAULT-TEC CORPORATION

A VAULT-TEC CORPORATION ERA UMA EMPRESA CONTRATADA PELO GOVERNO DOS ESTADOS UNIDOS ANTES DA GRANDE GUERRA PARA PROJETAR E PRODUZIR O SISTEMA DE VAULTS, UMA VASTA REDE DE COMPLEXOS DE ABRIGAS ANTIBOMBAS E PESQUISA. FOI UM GRANDE EMPREITEIRO MILITAR ANTES DA GRANDE GUERRA E, COMO TAL, DESENVOLVEU TECNOLOGIAS ALTAMENTE EXPERIMENTAIS, AVANÇADAS E SECRETAS. COM O TEMPO, A VAULT-TEC TORNOU-SE COMPLETAMENTEVOLTADA A PESQUISA MILITAR TOP-SECRETAS FEITA PELO PENTÁGONO QUE SE TORNOU PRATICAMENTE UM DEPARTAMENTO DO GOVERNO DOS EUA. A EMPRESA AINDA PERMANECIA EM MÃOS PRIVADAS, MAS DEVIDO À SUA FORTE CONEXÃO COM O GOVERNO AMERICANO, O PRINCIPAL PESSOAL DA VAULT-TEC - SEUS EXECUTIVOS, CIENTISTAS, ENGENHEIROS E ASSIM POR DIANTE - TINHA QUE ESTAR CIENTE DO VERDADEIRO PROPÓSITO DOS VAULTS E DO PROJETO SAFEHOUSE. INDEPENDENTEMENTE DAS DIRETRIZES DO GOVERNO AMERICANO, O PESSOAL DO ALTO ESCALÃO DA VAULT- TEC NÃO TINHA NENHUMA INTENÇÃO DE SE SUBMETER A UMA LOTERIA E VIVER NO SUBTERRÂNEO COMO UM BANDO DE GADO HUMANO NAS INSTALAÇÕES DOS VAULTS INTENCIONALMENTE DEFEITUOSOS QUE HAVIAM CONSTRUÍDO. EM VEZ DISSO, A VAULT-TEC CRIOU SEU PRÓPRIO ABRIGO DE EMERGÊNCIA PARA SEUS PRINCIPAIS FUNCIONÁRIOS E SUAS FAMÍLIAS, REMOVIDOS DOS ARQUIVOS DA REDE DE VAULTS E MANTIDOS EM SEGREDO DO GOVERNO DOS ESTADOS UNIDOS. ESTA UNIDADES SÃO CONHECNIDAS COMO VAULTS SECRETOS. VAULT-TEC NÃO PAROU POR AÍ. ESTA INSTALAÇÃO SECRETA E PRIVADA FOI USADA PARA PESQUISAR NOVAS TECNOLOGIAS MAIS AVANÇADAS QUE BENEFICIARIAM A HUMANIDADE EM MEIO AO AMBIENTE PÓS-NUCLEAR. ESTA INICIATIVA INCLUIU UMA EXTENSA PESQUISA COM O “VÍRUS DE EVOLUÇÃO FORÇADA” (VEF), CUJOS RESULTADOS, AO CONTRÁRIO DA PESQUISA CONTROLADA PELO GOVERNO SOBRE OS USOS DO VÍRUS NO VAULT 87, TAMBÉM FOI MANTIDO EM SEGREDO DO GOVERNO. SABE-SE QUE O VEF ARMAZENADO NO VAULT SECRETO FOI ALTAMENTE MODIFICADO NA TENTATIVA DE ATINGIR SEUS OBJETIVOS ORIGINAIS E TAMBÉM EVITAR A ESTERILIDADE ENTRE OS INDIVÍDUOS INFECTADOS E MUTADOS POR ELE. NO ENTANTO, ESTA MODIFICAÇÃO NÃO TEVE ÊXITO. OUTROS PROJETOS DA VAULT-TEC, DESTINADOS AO USO PRÓPRIO DA CORPORAÇÃO, INCLUÍAM O DESENVOLVIMENTO DE SEUS PRÓPRIOS SISTEMAS ROBÓTICOS, UM PROGRAMA ESPECIAL DE ARMAS BIOLÓGICAS (CUJOS RESULTADOS PROVAVELMENTE FORAM A CRIAÇÃO DE UMA RAÇA ÚNICA DE BARATAS MUTANTES E UMA VARIAÇÃO DO DEATHCLAW), PEQUISA BIOMÉDICA AVANÇADA SOBRE OS EFEITOS DA RÁPIDA REGENERAÇÃO CELULAR, E ATÉ MESMO UMA TENTATIVA DE CRIAR UM MODELO DE POWER ARMOR A SER UTILIZADO PELO PESSOAL DA VAULT-TEC.

Nunca fique sem seu

C.A.M.P.

TIPO

LOCALIDADE

DEFESA

ESPAÇO

TECNOLOGIA

MELHORIAS

PREPARE FOR THE FUTURE

Nunca fique sem seu

C.A.M.P.

TIPO

LOCALIDADE

DEFESA

ESPAÇO

TECNOLOGIA

MELHORIAS

PREPARE FOR THE FUTURE

O que faz de Você S.P.E.C.I.A.L.

SOBREVIVENTE

JOGADOR

CORPO

FOME

SAÚDE

MENTE

POSTURA

ESPÍRITO

RADIAÇÃO

VONTADE

PERÍCIAS

QUALIDADES

PERTENCES

TAMPAS

ANOTAÇÕES

PREPARE FOR THE FUTURE

Fallout

MÓDULO RPG SOLO

CC BY